no.367
1989年11/1
アミューズメント通信
NOVEMBER 1, 1989

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所 アミューズメント通信社 編集・発行人　赤木真澄　〒530大阪市北区堂山町18−2(若杉ビル) ☎06(314)0309　定価400円　年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

国際市場の安定化
日米両協会で協議

JAMMA／AAMA合同国際会議が
コピー対策のわく超えて協議スタート

㈳日本アミューズメントマシン工業協会（中村雅哉会長、JAMMA）と米国のアメリカン・アミューズメントマシン・アソシエーション（ギル・ポーラック会長、AAMA）による合同国際会議が、十月三日の午前中、東京・虎ノ門のホテルオークラで開かれ、TVゲームのコピー対策を協議したほか、今後はコピー対策以外のテーマについても協力し合うことを確認した。

この国際会議は八一年三月の日で日米会合以来続けられているもので、二回目以後はすべてAMショーの前日で日米の協会による合同会議となっており、今回が七回目。同時通訳を使って進められている。

前回（八八年十月）は、とくに、並行輸入基板を合法とする米国の連邦地裁判決が出た直後だったことから、日本のメーカー側の対応に関心を持つ米国側が大挙参加し、会場が一杯になるほどだった。今回は逆に、米国で並行輸入基板の営業使用を著作権侵害とする連邦控訴審判決が出てしばらく経ってからであり、また主催者側が参加人員を絞ったこともあり、例年どおりの数の出席者となった。

会議の冒頭、中村会長は「八一年三月に米国AMDMA（後にAAMA）のジョー・ロビンズ会長の提案で初めて国際会議を開いた。コピー対策についてはすでに大きな成果を挙げてきたが、それ以後のテーマについても協議し合う場へ発展させたい」と挨拶した。一方、ポーラック会長は、「レッドバロン訴訟での支援に感謝するとともに、勝訴を祝いたい。コピー対策以外では、新1ドル硬貨発行法案の成立推進など多くの課題があり、会議で有意義な話合いが行なわれることを期待している」と挨拶した。

JAMMA／AAMA合同国際会議（10月3日）のようす（右が日本側）

米国側の報告と提案は、AAMAのボブ・フェイ専務が行なった。同氏は、違法なコピー品が目立って減少してきた、と報告した。その理由として、連邦捜査局（FBI）との連携、カナダのRCPMの協力、日本のメーカーの韓国での法的手続きおよび高度なカスタムチップの使用が挙げられている。同氏は、韓国での成果を記念し、JAMMA側の出席者に「FBI」の文字の着いた帽子を贈った。

並行輸入基板については、営業使用を侵害とする連邦控訴審の逆転判決が出たことから、より強力な対策を進めており、侵害者に対する訴訟を準備している、と同氏は語った。またこれに関連して、日本のメーカーの米国子会社には、できるだけ「USA」の文字を入れておくこと、日本以外での使用を禁じるメッセージが画面に出るようにしておくこと、AAMAによる保護シールを使用すること、など求めた。これらはすべて、侵害者に対する訴訟を素早く進めるため、と説明されている。

新1ドル硬貨発行法案は連邦議会で審議中で、成立すればプレイ料金の値上げが期待される。また連邦議会では、並行輸入の禁止を明示する法案も提出されている。これらの促進とともに、AAMAではFBIの方針と合致する麻薬撲滅キャンペーンを行なっている、とフェイ氏は説明した。

連邦控訴審で勝訴したのは精神的支援があったため、とタイトーの長谷川桂祐社長が述べ、また韓国での法的手続きについてフェイ氏が支援してくれたとデータイーストの福田社長が述べ、日米の協会が協力してこれらの成果を挙げたことが確認された。セガ社の中山隼雄社長は、日本の大手三社がオペレーターを兼ねており、システムボートを導入している事情を考慮するよう、米国側に求めている。

韓国で刑事手続き進む
フランスでも基板押収

日本側の報告と提案はセガ社の西倉紀一部長とSNKの井川真一部長とがそれぞれ行なった。まず、米国からの並行輸入が欧州各国で問題になっており、米国側で検討するよう（井川氏が）求めた。これについては、価格差を含め、総合的に調査する必要がある、と指摘されている。韓国でのコピー対策（フィルコ社の有罪確定、コポン社の摘発）については西倉氏が、またフランスでの韓国製偽造基板押収については井川氏がそれぞれ報告。最後に台湾でのコピー対策について西倉氏が報告した。

うちフランス税関による韓国製偽造基板については、八八年十二月から八九年八月までに空港など三ヵ所で計六回にわたって、合計四百九十台分の基板が差し止められている。これらについてフランスで民事訴訟手続きが行なわれているほか、一部のものについては刑事事件として手続き進行中とのこと。

今後の国際会議について、セガ社の中山氏は、ハイテクで挑戦できるAMゲーム機業界だが利益増が図れないのは過剰生産、ダンピングがあるからではないか、と問題を提起した。タイトー・アメリカ社のジョー・ディロン社長は市場統計を日米の協会で確立させていきたい、として小委員会設置を提案した。中村会長は、話合いの中で委員会を設置し、委員会報告ができるようにしたいと答えている。

国際会議を年二回に増やし、とりあえず次回はACMA90の際に開きたいとする米国側提案について、中村会長は「前向きに検討したい」と述べた。両協会では今後とも連絡を密にして、市場の安定など共通の課題について協議していくことを確認している。

合同国際会議の出席者（メインボード）は次のとおり。

JAMMA＝中村雅哉会長（ナムコ）、中山隼雄副会長（セガ社）、福田哲夫副会長（データイースト）、日南香専務理事、長谷川桂祐理事（タイトー）、菱川文博理事（コナミ）、辻本憲三理事（カプコン）、井川真一氏（SNK）、西倉紀一氏（セガ社）、三枝弘幸氏（ジャレコ）。オブザーバーは約十名。

AAMA＝ギル・ポーラック会長（プリミア・テクノロジー社）、ボブ・フェイ専務理事、フランク・バルーズ氏（ファブテック社）、ビル・リケット氏（ダイナモ社）、アル・ストン氏（米国任天堂）、スチーブ・カウフマン氏（米国コナミ）、ビル・クレイバン氏（米国カプコン）、トム・ペティー氏（米国セガ社）、レイ・ミューシ氏（米国データイースト）、ジョー・ディロン氏（タイトー・アメリカ社）。オブザーバーは約十名。

右の写真（前列左から）JAMMA側の中山副会長、中村会長、福田副会長。AAMA側のポーラック会長、フェイ専務、ペティー氏。下の写真は〝FBI帽〟を楽しむJAMMA側役員

AOU法人化で議論

JAMMA第2回理事会で疑問点など続出

㈳日本アミューズメントマシン工業協会（事務局東京、中村雅哉会長、JAMMA）は九月二十二日、霞が関の商工会館で第二回理事会を開き、不要電波問題対策協議会への入会など審議したほか、AOUの警察関係社団法人化に重大な疑問があるとの議論を行ない、これに対応する姿勢をとることになった。

不要電波についてはTVゲーム機からのノイズが列車無線を妨害したという事例（八四年十二月）があることから、郵政省電気通信局監視監理課でも必要な対策を進めるよう検討しており、JAMMAでも電気用品取締法委員会（福田哲夫委員長）が対策を講じているが、郵政省の指導に沿った基準作りの必要性が指摘されてきた。八七年に郵政省による「不要電波問題対策協議会」（会長＝塩谷稔郵政省電気通信局長、EMCC）が設立されており、郵政省からの助言もあり、それを検討した電取委でも入会したほうがよいという結論になったもの。理事会ではこれらの経緯から、EMCCに入会することが承認された。

来年のJAMMAショー　10月3－4日、TRCで

AMショーの来年以降の会場については、AOUエキスポ90が幕張メッセを予定していることから、JAMMAでも幕張メッセを含む他の会場を検討してきた。その結果、毎年確実に同じ会場を確保できるとの観点から、小さいスペースに不満は残るが東京流通センター（TRC）に当面とどまることになった。これにより来年のAMショーは十月三－四日、TRCで開催される予定となった。

今年のAMショーの来場者を対象としたアンケート調査方法については、原案を修正して実施することになった。これは来場者の分布を知るとともに、ショー運営や出品機について意見を求めるもの。

なお、これまで無料としてきたショー入場料について見直すべき、との意見があり、次回にも改めて検討することになった。

AAMAとの合同国際会議（**1めんを参照**）について、運営方法など審議、了承された。

マーケティング部会（川楠俊太郎部会長）は、「設立趣旨」と活動方針を示す文書を提出、川楠氏は十月初めにもスタートさせたいと述べた。同部会の活動については、経緯を見守る必要があるが、提出された内容で進めていくことが了承された。

AOUの警察関係社団法人化については、AOU第十九回理事会（九月二十六日）を控えており慎重に扱わねばならないとの前提で、AOUの委員会「報告書」を検討した。討論では、①警察庁による法規制の強化が憂慮される、②財政基盤がなくメーカーに依存する考えで納得できない、など疑問や不満が続出した。このためAOU側の考えをただすため話合うなど対応する姿勢をとることが確認された。

以上のほか同理事会では、賛助会員の東亜無線電機㈱が東亜電子工業㈱に変更したことが了承された。またJAMMAの商標が韓国で登録されることになった、などの報告があった。

写真はJAMMA第2回理事会（9月22日）のようす

「ゲームボーイ」好調で　携帯用市場拡大

サードパーティーも参入

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）が今年発表したソフト交換式の携帯液晶ゲーム機「ゲームボーイ」がヒットしており、携帯用TVゲーム市場として成長しつつある。

「ゲームボーイ」は日本では四月二十一日に、自社ソフト四種とともに発売、これに六月十四日発売の自社ソフト「テトリス」が加わって一挙に需要が広がった。

同製品の八月末までの出荷台数は国内で七十一万台、米国四十五万台ですでに百万台を越している。うち米国では七月末に、「テトリス」とセットで発売を開始したもの。任天堂では月産約三十万台のペースで生産しているが、品薄状態が続いており、増産計画を進める。それによると、来年一月から月産四十万台に、また来年八月までに月産百万台まで引き上げる。

カートリッジ式のゲームソフトは任天堂の自社ソフトのほか、〝サードパーティー〟約五十社が開発、すでに六社がソフトを発売している。

日光堂とアスキー　相次いで店頭公開

公募増資で有利に資金調達

㈱日光堂（本社大阪、高城喜三郎社長）と㈱アスキー（本社東京、西和彦社長）が、相次いで株式を店頭公開した。

日光堂は業務用カラオケ機器・ソフトの企画開発、販売、賃貸が主な業務で、カラオケ業界では第三位。六二年にレコード店として創業、七二年に法人成りして、七五年から業務用カラオケの販売を開始した。

日光堂の株式は九月十九日に店頭公開となった。同時に四十万株公募増資したことにより、六百八万株、八億八千百万円の資本金となった。

アスキーはパソコン関連業界最大手で、出版、ソフトウェア、ハードウェア、LSIの設計、販売が主な業務。プログラマーだった郡司明郎氏（現会長）と西氏らが七七年に、出版社として設立したのが初まり。

アスキーの株式は九月二十一日に店頭公開となった。同時に百万株公募増資したことにより、六百万株、六十億二千七百五十万円の資本金となった。

いずれも店頭公開に伴う公募増資により、有利に資金調達した。なお、日光堂はJAMMAの正会員、アスキーは賛助会員。とくに、カラオケ業界で株式を公開したのは日光堂が初めてとされている。

特許・実用新案　出願公告・公開

（9月27日～10月14日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお㊟は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。

特許出願公告

九月二十七日＝「四角形表示パターン情報発生装置」、任天堂㈱（京都）、1-44346、53-150782。

十月三日＝「音楽ゲーム装置」、ヤマハ㈱（静岡）、1-45391、57-94779。「携帯用麻雀ゲーム器」、任天堂㈱（京都）、1-45392、58-131567。

実用新案出願公告

十月六日＝「電子遊技器のモニターブラウン管保持機構」、㈲共立工業（神奈川）、1-33118、60-42256。

特許出願公開

九月二十九日＝「シミュレーション形テレビゲーム機」、㈱タイトー（東京）、1-244782、62-234617。

十月四日＝「ゲーム機」、㈱エッチエーエル（東京）、1-249083㊟、63-74782。「メリーゴーランド」、ペーター・ペッツ（西ドイツ）、1-249084、1-30913。

十月五日＝「情報伝送装置」、ソニー㈱（東京）、1-250287、63-78640。同、1-250288、63-78641。

十月十一日＝「ロデオシミュレーション装置」、川崎重工業㈱（兵庫）、1-254180、63-81630。

実用新案出願公開

九月二十七日＝「ゲーム機の操作装置およびこれを使用するゲーム機」、㈱カプコン（大阪）、1-140990㊟、63-36895。

十月三日＝「トラッカボール装置」、任天堂㈱（京都）、1-144090、63-39446。「シミュレーション・ゲームサポートプログラムシステム実行専用装置」、㈱エターナルサイエンス（東京）、1-144091、63-39716。

十月十二日＝「アップライト形立体視テレビゲーム機」、㈱タイトー（東京）、1-147884、63-43119。「飛行塔」、日立造船㈱（大阪）、1-147885、63-43157。「観覧車」、泉陽機工㈱（大阪）、1-147886、63-44314。

ショー関連スナップ

合同ショーパーティーにて（左から）松川理氏、禪の松川浩之社長、英国セバーン・ラム社のピーター・ジョーンズ販売マネージャー、朝日エンジニアリングの藤原忠常務

合同ショーパーティーにて（左から）セガ社の西倉紀一部長、米国アタリゲームズ社のデニス・ウッド副社長、中島英行社長、シェーン・ブレイクス副社長

合同ショーパーティーにて（左から）データイーストの西村正廣部長、データイーストUSAのレイ・ミューシ副社長、福田秀男氏、米国CAロビンソン社のアイラ・ベテルマン社長、英国オーション社のジョン・ウッド社長、データイーストの福田哲夫社長

警察関係の社団法人に向けAOU

理事会で法人化議決

財政基盤など指摘する慎重論を押しのけ

全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会（事務局東京、梅原靖三会長、AOU）は九月二十六日、東京・大手町のサンケイ会館で第十九回理事会を開き、警察関係の社団法人化を決めるとともに、賛助会員を発足させた。またAOUエキスポ90の会場を幕張メッセに移したことを明らかにした。

同理事会には二十二名の理事と正副会長が出席。梅原会長は、「法人化を総会に諮るための重要な理事会なので、慎重に審議してほしい」と挨拶した。議案資料は理事会構成員にのみ事前に配布されていた。

まず第四期（八八年九月から八九年八月）活動報告案、決算案について説明があり、異議なく承認された。

次に「社団法人設立の最終議決について」審議することになり、「法人化推進特別委員会」による「報告書」（**本号22めんに掲載**）が読み上げられた。梅原会長は「警察庁の指導で定款案など作成し、法人化するとこうなるというものを示して法人化の是非を判断するようにした。法人化を推進するとの報告書だが、一部別の意見もある」と説明した。

内田博理事は「会費をそのままにして、ショー収入に頼ることで財政基盤とすることに問題はないか」と質問、駒井徳造副会長は「会費五百二十万円、ショー収入千百万円」を見積ったとし、森武美専務は「会費の比率を高めるため内部処理で、（ショー出展料を）エキスポ賛助会費として扱う予定だが、警察庁がこれをどう判断するかはわからない」と説明した。

真鍋正副会長は、「報告書」の後段の「社団法人化についての問題点」を説明し、①必要な会費をみんなで負担し、公益事業を展開するという健全な財政基盤がない、②風俗営業として規制されていることからくる矛盾（風俗営業の本質、遊技機賭博の横行など）が拡大するばかりで、健全なAMゲーム機の設置営業が社団法人化により風営規制から外れるはずがない、③風営規制から外れる方針なら、主務官庁を途中で変更するのも無理なので、現時点で社団法人化するのは警察庁に迷惑をかけることにならないか――など指摘した。

これに対し、大植正道理事は、「待っていても財源はない。背水の陣で一致団結すれば立派な組織ができる」とし、山田俊夫監事は「警察のバックアップで会員が増えるのではないか」と語った。

各地方の協会の意見を聞くべきとの声があり、次のような意見が示された。入江昭造理事「栃木、茨城、群馬は法人化を希望」、政須美夫理事「鹿児島は賛成」、畑晴夫理事「山梨、長野は賛成」、松田修理事「（山形は）賛成の方向」、田中亀雄理事「賛成だが、会費構成が気になる」、平本将人理事「今しか機会はない。財源は確保できる」、河合久雄理事「（兵庫は）会費負担増がなければ賛成」、東源太郎理事「福井、石川は賛成」、玉村勝美理事「（京都は）財源確立すれば賛成」、鈴木光紀理事「三重としては賛成」、児玉輝男理事「九州五県は賛成」、三浦保夫理事「愛知は一応賛成、岐阜は賛成が得られなかった」、峯久理事「大阪は理事会を開いたが全員賛成だった」、駒井副会長「東京はメーカーがいることから、もっと時間をかけて慎重に進めるべき、という空気が強い」。

大植理事は「AOUはJAMMAよりそれほどレベルが低いのか。オペレーターは客ではないかと言いたい」と述べ、山田監事は「賛助会員にならないのもメーカーの自由だ」と述べている。

梅原会長は、「財政基盤については（営業者単位の）台数会費や売上高会費が望ましいが、そこに至るまでが（現時点では）難しいので、とりあえず賛助会員に負担していただき、合理的なものへ整えていきたい。およその結論が出たので、本日の結論は法人化可決としたい」と述べ、了承された。

次に社団法人設立総会のための議案として、設立趣意書案、定款案、賛助会員規程案、総会における表決権規程案、理事・監事選出規程案、地区協議会（仮称）規程案、入会金及び会費規程案が一括して提起され、異議なく承認された。これらの書類については、警察庁へ提出後重要でない部分について一部修正がありうること、現役員が法人設立者に就任すること、設立当初は現役員が九〇年三月まで役員に就任すること――も併せて承認された。

以上のうち「理事・監事選出規程案」について、社団法人の役員は三十二名（理事三十名、監事二名）となっており、役員定数が少なくなることから、当初役員の任期を「平成二年度に開催する通常総会まで」とするよう修正した。

また設立された場合の社団法人の平成元年度（今年九月から来年三月まで）と二年度の事業計画案と予算案も提起され、わずかな修正があったが承認された。平成二年度では大阪のショー開催も含まれていることが確認された。なお設立総会は、東京で開かれる予定だが、日時・場所は未定。十一月初旬に開かれるのではないか、と見られている（設立を予定している社団法人全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（仮称）の仕組みや事業内容は、従来のAOUとかなり異なる点がある。それらについては追って詳報の予定）。

写真上はAOU第19回理事会、下は第6回法律委員会（9月26日）にて

「AOUエキスポ90」は　2月末、幕張メッセに

以上でAOUの解散、社団法人設立に関する議題を終えた。

AOUエキスポ90については、二月二十七－二十八日、千葉の幕張メッセで開かれることが明らかにされた。

なお総会議案のうち「賛助会員規程案」は現在のAOU定款第五十条に基づき、今回の理事会で採択され、実施されることになり、来年から賛助会員でなければAOUのショー（東京と大阪）に出展できないことになっている。

このほか、法律の正しい運用を考える委員会、愛されるゲーム場作り委員会からそれぞれ報告があり、またアンケート調査の結果について事務局から報告があった。

AOU法律委が税制で　〝非課税〟要望へ

特別措置での除外見直しも

AOUの「法律の正しい運用を考える委員会」（真鍋正委員長）は九月二十六日、東京・八重州のルビーホールで第六回会合を開き、自民党税制調査会（自民税調）に対する今年の要望事項など審議した。同会合はAOU第十九回理事会に先立って開かれたもの。

自民税調への要望事項については、まず消費税に関し、①オペレーションでは消費者に転嫁できないので非課税とすること、②非課税とならないのなら、㋑売上高五億円未満の簡易課税で卸売業扱いとすること、㋺売上高五億円以上でも簡易課税を認めること、㋩一ゲーム三十円以下のものについて非課税とすること――を要望することになった。

また租税特別措置法に基づく中小企業事業基盤強化のための特別償却などが、風営業種を除外していることに関し、他の風営業種と異なるとして除外しないよう、前年と同様、要望することになった。

税制関係以外では、風営関係で、届出事項について各地の実状をよく理解してもらい、簡便な方法ができるよう、それとなく（警察庁に）要望していくことになった。

合同ショーパーティーにて（左から）カワクスの森本登専務、アイレムの高嶋由之社長、データイーストの神保宏司部長、ナムコの高木慶治部長、コナミ工業の今井中部長

合同ショーパーティーにて（左から）トーゴの山田俊一取締役、日本娯楽機の金子尚巳部長、シグマの波岡護専務、シグマ商事の小野寺輝夫常務、日本娯楽機の遠藤栄副社長

合同ショーパーティーにて（左から）カプコンの辻本憲三社長、データイーストの福田哲夫社長、シグマの真鍋勝紀社長、タイトーの鈴木実部長

川楠氏が率いる

マーケティング部会発足

旧DB部会と同様、ショー出品機感想披露も

JAMMAのマーケティング部会（川楠俊太郎部会長）が十月五日、東京流通センター（TRC）の会議室で初会合を開いて、部会としての活動方針について討議した。同会合には、第一回ということからJAMMA会員外を含め二十八社、三十一名が出席した。

川楠部会長は、「JAMMAにコンシューマー部会が設置され、このままではコンシューマー協会になるのではないかと危惧している。そこで、業務用について真剣に考え、業界全体のことを考える部会としてマーケティング部会の設置を理事会に提案し、承認された」と述べ、同部会設立趣意書について説明した。

それによると業務用AM業界の発展に資するため、流通問題、メンテナンス問題、プレイ料金問題などの標準化作りと、JAMMA賞の新設など業界の刺激策が、それぞれ活動内容として掲げられている。これらをもとに討論に移ったが、その主な結論は次のとおり。

部会の出席者は、業界のマーケティングに精通した人で、責任ある発言ができる役職者に限ること。なお部会長は、JAMMA会員外からの出席を認めたいとしたが、JAMMAの会合である以上当面は会員に限る、ということになった。また、テーマによってはその関係者を呼ぶことも考慮されている。このため、同部会出席者については、入会申込み手続きを行なうことになった。

このほか、同部会は旧ディストリビューター部会と同様、毎月一回開かれること、次回会合で副部会長を決めることなどが了承されている。

次に、旧ディストリビューター部会で恒例となっていた「ショー出品機感想」の披露が、各社担当者から行なわれた。ショー出品機についての感想では、「カーニバルものなど展示内容が変化してきた」、「乗物機がカラフルになった」、「過去の製品のバージョンアップが多い」、「大阪のショーの後で新製品が間に合わないという出展社があった」など。

話題になったTVゲーム機として、「グラディウスIII」、「クォース」（コナミ）、「Rータイプ II」（アイレム）、「フォートラックス」、「バーニングフォース」（ナムコ）、「ダライアスII」（タイトー）、「ラインオブファイアー」（セガ社）の、それぞれ名前が挙がった。

セガ社の小形武徳部長は、総括的な意見として「AMからエンターテイメントへというテーマが具現化されたショーと考えられる。新しいプレイヤー層が出現しており、出品機種も変化している。古いゲームのバージョンアップは、マニア指向の開発が頭打ちになったためではないか。セガ社が提案しているカーニバルものは、他社との差別化のためだが、新たな分野として注目されている。従来の業界の流れからすると、フレキシブルに対応できるようになった」など述べた。

マーケティング部会の第1回会合（10月5日）のようす

産業用ロボット展に

AMロボットも

岡本製作所とナムコが出展

〝ヒューマンメカトロニクスへの挑戦〟をテーマに各種産業用ロボットおよび関連機器、周辺装置の新製品を一堂に集めた「89国際産業用ロボット展」が、㈳日本産業用ロボット工業会などの主催で、十月二－五日、東京・晴海の国際見本市会場（新館、西館）において開かれ、AM業界から㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）と㈱岡本製作所（本社大阪、岡本典之社長）が出展した。

産業用ロボット業界は、各企業の設備投資の増大と根強いFAニーズに支えられ市場は急速に拡大しており、今年度四千五百億円、来年度五千億円の出荷が見込まれているほど。こうした好況を背景に開かれたこのショーの出展社は七十三社。

今回は特に、産業用以外のロボットを紹介する「パーソナルロボットコーナー」が設けられ、ナムコと岡本製作所はこのコーナーに出展した。

ナムコはマイクロマウス「マッピーキット」と「マッピージュニア」（来春発売予定）を展示。「マッピーキット」による迷路脱出の実演も披露した。同社特販課では、「メカトロ技術者の入門用や研修用にマイクロマウスが最適ということをアピールした」としている。

岡本製作所はAMロボット「モンキーバンド」、「ミニチュアロボット」の展示、実演を行なった。同社では「展示会の性格には合わないが、イベント用など意外と多く引合いがあった」とのこと。

産業用ロボット展にて、上は岡本製作所、下はナムコの小間のようす

AOUゲーム場委員会

養成講座に着手

AOUの愛されるゲーム場作り委員会（加藤駿介委員長）は十月五日、東京・新橋のAOU事務局で第三回会合を開き、青少年指導員養成講座を来年一月、中国、四国地区を対象に開催する方向で討議した。

AOUによる同講座は今年二月の仙台での開催以来、約一年ぶりとなる。なお中国、四国地区ではこれまで一度も開かれていなかった。このため実施に向け、作業を進めることになったもの。

また、テレビ番組で業界のイメージを低下させるものがある、との加藤氏の発言で、TV局に申し入れることになった。

SC遊園第14回例会

出品機など品評

30円の消費税免除で試作品

日本SC遊園協会（事務局東京、内田博会長、NSA）では十月四日、東京流通センター（TRC）会議室で第十四回例会を開催、AMショー出品機についての情報交換など行なった。

内田会長は、「夏場の売上げは良かったと聞いている。さらに良くするための情報交換を進めたい」と挨拶。まずSC遊園が九月十一－二十二日に、米国とカナダへ海外研修ツアーを実施したのを報告した（追って詳報の予定）。

AMショー出品機についての情報交換で出た主な内容は次のとおり。

「消費税分もあり、乗物機では百円が二百円に移りつつある。このためメーカーが付加価値をつけて、ムードを高めている」、「カーニバルゲームに力を入れている」、「大型クレーン機の種類が多くなった」など。また話題となったものに、大型バス（加藤工業、アクト）、「おにっぴ」、「アップルプル」（タイトー）、「スケボーコースター」（バンプレスト）などがある。

事務局からの報告事項では、まず三十円以下の遊戯料金に関わる消費税免除について、いぜん「めどが立っていない」とのこと。何らかの領収書を出せば税務署も納得するのではないかという観点から、チケットディスペンサー（価格一万円を予定）を開発している。完成した段階で、大蔵省などにうかがいを立てる予定になっている。

新風営法上のいわゆる「店舗」解釈については警察庁にゲタを預けたままだ。場合によっては、参院地行委内の小委員会に陳情することも考えられる。

毎年恒例となっている研修会は十一月十四日、東京・八重洲のルビーホールで開催する。例会では講師未定だったが、千葉県総合教育センター生徒指導部、中原美恵先生による「今の子どもの心をとらえるには」などとなっている。

SC遊園で作成を進めている「保守管理テキスト」については、SCオーナー側の要望もあり準備中で、次回総会（三月）にも「案」を提出し、会員の意見を聞き修正していきたい――と説明している。なお同協会が扱う景品の売上げは好調で、前年比二、三割増で伸びていると報告があった。

日本SC遊園協会第14回例会（上）とシグマ商事プライベートショー

AMショーに合わせ

シグマが単独展

大型競馬ゲーム2機種披露

シグマ商事㈱（本社東京、真鍋勝紀社長）は十月四－五日、東京・浜松町の世界貿易センタービルで、プライベートショーを開き、同社のいわゆるメダルゲーム機を披露した。これはAMショーに出展できない（JAMMAの会員でない）同社が、AMショーに来る業者のためにAMショーに合わせて開くもので、今年は三回目。約千人が訪れた。

今回発表されたのは大型メダルゲーム機二機種。うち「ザ・ダービーSX－1」（六人用）は直線コースで、芝、ダート、障害の三種類のレースが楽しめるのが特徴。来年三月ごろ発売される予定で、価格は未定。もうひとつの「エキサイティング・ダービーF－2」は、既発売の前タイプと遊び方など同じだが、メダル貸出機能付きで百円硬貨も（メダルと2ウェイ方式で）使えるようになっている。

このほか、メカ式スロットマシン（インターミディ、ワイドの両シリーズ）五機種、TVスロットなど展示された。

同社商品部の坪井照雄部長は、「メダルゲーム場のコアとなる機種は一店に一台あれば十分。オペレーターが次に求めるのは、コンパクトで低価格、高性能なメダルゲーム機となる。今回披露した大型機はそうした要求に応えたもの」と説明している。

米国製「ターボツアーシアター」

動く座席式で

FRS社が国内独占販売権を取得

㈱フィーチャリスト・ライドアンドショー（本社東京、羽根田公男社長、FRS社）では、米国のライドワークス社（本社カリフォルニア州バーバンク）の大型映像遊園施設「ターボツアーシアター」の日本での独占販売権を取得、九月から営業活動を開始したことを明らかにした。

現在、スクリーン映像と座席が同調して動くというシミュレーターはいくつかの方式があるが、「ターボツアーシアター」もそのひとつで、床面は動かず、個々の特殊な座席が動くもの。二人分で一組で、利用客を前後、左右に最大十五度傾けることができる。フィルムは七十ミリの二倍の「アイワークス870」方式。スクリーンは最大で十八メートル×二十四メートル。

もともとこの映像遊園施設は、ディズニーランドでの実績を持つとされる米国のライドアンドショーエンジニアリング社（RSE社）とアイワークス社が共同開発したもので、両社は専門会社として昨年ライドワークス社を設立していた。

日本のFRS社もこの施設を販売するための専門会社で、今年四月にRSE社と石亭開発㈱と東洋エンジニアリング㈱の三社が共同出資して設立した。これにRSE社のエドワード・ホイヤー社長らも取締役に就任している。FRS社ではこのほか、テーマパーク、リゾートなどの企画開発も計画している。

なお、花やしきにオープンした「TP－1」の映像関連装置はライドワークス社によるもので、これが実質的に日本初登場分となる。しかし、これについてはトーゴが早くからライドワークス社と契約しており、FRS社が日本での独占権を取得する前のものと説明されている。

姫路サファリに「DMS」
イマジンジャパンが展開

また、イマジン・ジャパン㈱（本社大阪、安田善方社長）が日本での展開を始めている。米国ショースキャンフィルム社の「ダイナミック・モーション・シミュレーター（DMS）」は、「ルネス金沢」での実験的営業を終え、姫路サファリパークに本格的に設置、十月八日から営業をスタートさせた。二台目は来年の花博に営業設置される。

韓国のロッテへ

SG懇話会が研修ツアー
総勢87人の大グループで

セガ社販売部と取引きのあるオペレーターの組織、SG懇話会（山中秀晃会長＝マタハリー電気商会社長）は九月六日から八日まで、二泊三日の日程で韓国・ロッテワールドの視察旅行を実施した。同会では六月に横浜博を視察したが、海外へ足を運んだのは初めて。

同会では屋外研修を事業活動のひとつに加えており、その都度実施している。今回の韓国ツアーには、会員七十七名（四十九社）とセガ社スタッフ十名の計八十七名が参加した。

一行は六日の朝、成田、大阪、福岡の各空港から出発、ソウル・キンポ空港で合流した後、午後はソウル市内のゲーム場などを視察した。同日夜はセガ社主催の懇親パーティーが開かれた。七日は終日、全天候型の大型遊園地「ロッテワールド・アドベンチャー」（本紙第363号で既報）を視察、八日に帰国した。

同会事務局（セガ社販売部内）では、「初の海外研修だったが、北海道から九州まで多くの会員が参加し、大変有意義な研修となった。今後も会員の要望を聞きながら、業務に役立つ屋外研修を企画したい」と語っている。

上の写真はSG懇話会の韓国ツアーの一行（ロッテワールド前にて）。下は渋谷109前で催されたジャレコ「ビッグラン」試乗会のようす

渋谷で「試乗会」

ジャレコ「ビックラン」を
一般向けのサービスとして

㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）では九月十六日から二日間、東京・渋谷の「109スクウェア」で、プレイヤーを対象にした同社TVゲーム機「ビッグラン」の試乗イベントを展開した。これに延べ八百四十人が試乗、同社では所期の目的を達成した。

これは同社の知名度を高めるためのイベントで、実験的に行なわれたもの。人通りの多い「渋谷109」前の会場に、同社初の体感TVゲーム機「ビッグラン」通信タイプ二台を設置、フリープレイで一般に提供した。同ゲーム機は九月二十日から発売されたが、一般のプレイヤーにとっては予期せぬ"プレビュー"ともなった。

また十一月発売のファミコンソフト「寺尾のどすこい大相撲」も、同時に披露された。同社では今後も、こうしたイベントの開催に積極的に取り組むとしている。

論潮

機種の多様化

今回のAMショーはTVゲーム機も小型乗物機も、やたら種類が多く、さまざまなゲームと乗物機が出品されたが、この「機種の多様化」こそ現在のAM業界のあり方を示している、と言うことができる。また乗物機のメーカーがアーケードゲーム機を作り、TVゲーム機のメーカーが乗物機やアーケード機に参入しており、しかもそれは実験的段階から今や本格志向へと移りつつあり、この点も日本の業界のあり方を示していると言うことができる。

米国ならばこんな現象はなかなか起りにくいし、ヨーロッパでは考えられない。つまり欧米では、メーカーが自分の持ち場（担当分野）をそれほど広げたりせず、また少品種で念入りに開発、製造している。思えば、日本のメーカーもひと昔前まではみんなそうだった。ところが日本の今の業界ではそういうことが難しくなってきた。

その原因は、まずプレイヤー（利用客）の増加に伴い、もっといろいろな機種を望むという、市場からの需要が挙げられる。TVゲーム機では基板交換などゲームソフトの交換が容易になったことから、こうした要求に対応しやすくなっていることが、こういう傾向を強めることになっている。メーカーの努力によるコストダウン、安い価格という要素もある。

担当分野を広げていくということも、メーカーの成長過程としてはごく自然なことと考えられる。AMマシンの開発ということでは、ゲーム機や乗物機の違いは、ある段階に至ると、さほど大した差でなくなるのだろう。要はプレイヤー（利用客）に心から楽しんでいただけるAMマシンを開発すれば目的を達することになるからだ。

こうしてみると、日本の業界は、少なくともメーカーに関する限り欧米よりもずっと先のほうまで進化しているのかも知れない。AMマシンの開発スピードは、年ごとに加速しており、それだけ担当分野も広がることにつながると考えられる。

ナムコ家庭用部門を一本化

機構改革と役員異動

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は九月二十九日付で、八九年度下半期の業績予測を下方修正した。また十月二日に取締役会を開催し、機構改革および役員異動（十月一日付）を決めた。

同社の八九年九月中間期の業績では、売上高百九十七億四千万円（前年同期比二％増）、経常利益十九億三千万円（同一八％増）、税引き利益七億一千万円（同一〇％減）となったことから、九〇年三月期の業績予測を修正することにしたもの。

これは業務用のオペレーション部門と販売部門が好調だったにもかかわらず、家庭用販売部門が市場の低迷などにより不振だったため。さらにファミコンソフトについて任天堂とのライセンス契約更改があり、生産が制約されることも影響している。同社ではファミコンソフトの減少分を他の家庭用ソフトでカバーする考えだ。また海外市場については、ゲームソフトの許諾方式を採ってきたが、直接販売を含め積極的に対応していき、輸出比率を高める考え。

機構改革はこれらの考えに立つもので、①家庭用ソフトについて従来は開発一部で開発、ナムコット事業部で販売していたのを、新設したコンシューマー事業部に一元化する、②新たにコンシューマー事業担当、商品担当を設け、また外国事業部を販売担当に移す―など。その結果、次のとおり役員が異動した。

兼販売担当、事務取締役社長室担当兼開発担当兼社長室長＝真鍋正氏。兼コンシューマー事業担当、専務取締役企画事業室担当＝市川壽雄氏。

商品担当（販売担当兼ナムコット事業部長）常務＝高木慶治氏。

兼外国事業部長、取締役販売部長＝市瀬龍雄氏。コンシューマー事業部長（開発一部長）取締役＝浅田安彦氏。兼開発一部長、取締役開発三部長＝沢野和則氏。

27th Amusement Machine Show 出展各社写真特集

続 写真で見る＝各社出展内容一覧

（前号からの続き）

朝日エンジニアリング

直径約４ｍの円形コース上を車４台と汽車１台の計５台が回転し、前部が持ち上がり傾斜も行なう定員10人の定置回転式乗物機**「ちびっこサーキット」**をメインに、チューリップに乗って２重回転を楽しむ３人乗り**「フラワーカップ」**、白煙を吐くレール走行式乗物機**「ケンタッキー号」**を出品。このほか新製品をパネル写真で紹介。

遊園施設・乗物機

小型乗物は大型化の傾向　音楽、音声、遊び付き定着

遊園施設の分野は、今回ＪＡＭＭＡ単独主催となったため出展社が少し減った。会場の関係で大型機は写真やビデオでの紹介となるが、禅とタスコは実物を展示。国内メーカーのオリジナル機種では新作が見られなかったが、海外の新遊園施設がミゼッティから紹介された。

小型乗物機は各社とも開発意欲を見せ、多数の新製品が発表された。とくに定置型は六—十人乗りのものや、一—三人乗りでもサイズの大きいものが目立ち、また遊園施設を小型機にアレンジしたものも出品され、大型化の傾向を示した。また音楽、音声、各種遊び付きのものがほぼ定着した。なおテクモはイタリア製を多数展示し注目された。

加藤工業

６人乗りで少し大き目の定置型乗物機**「スクールバス」**を披露。同機は前の座席が回転するため、後部座席と対面できるほか、６種類の音声合成メッセージが流れる。４人乗り定置型「チビッコ自動車学校」も出品。また定置型乗物機に〝免許証カード〟払出し機を取り付けることにより、プレイ料金アップが図れることを提案。

岡本製作所

円形ハンドル操作の１人用のバッテリー式ボート**「キディバンパーボート」**、両サイドのハンドルを動かし体の重心移動で走る遊具「ローラーレーサー」、動物ロボットバンド「サーカスバンド」を出品し雰囲気を盛り上げた。また各種大型機、博覧会での実績をパネル紹介。合成写真を作る「コミックフォト」、電飾システムも。

27th Amusement Machine Show 出展各社写真特集

ダックマン	タスコ	禅

ダックマン：各種のテントやエアーアクション遊具、ディスプレイ用の超大型キャラクター風船などをパネル展示しテント技術の応用を紹介。出品物は同社が昨年から参入したプール水の浄化システム機器に絞られ、ハイテク応用**「サンレイアクアシステム」**、「プール清掃ロボット」、「アクアピル」などを紹介し、水の浄化作用を実演。

タスコ：遊園施設**「ニューメルヘンボックス」**を実物展示。これはボールプールを中心にエアークッション式の坂やドーム、網などアスレチック遊具を組合せたもの。高さ2.7mの２人乗り小型観覧車**「メルヘンホイール」**（タイトー扱い）も紹介。同機は作動中ドアがロックされ、乗降部に他人が入ると自動停止するなど安全面も配慮。

禅：英国セバーン・ラム社製レール走行式遊園列車**「リオ・グランデ」**の機関車部分を展示。同機はロケに合わせレールゲージ、定員が異なる４タイプを用意。イタリアのドット一社製の遊園バス「ロードトレイン」も実物展示。以上２機種ともディーゼルエンジンを使用。このほかディスプレイ用の大型動物ぬいぐるみ２種類を紹介。

東京エーシーエー	テクモ

東京エーシーエー：小山ゆうえんちグループの遊園施設メーカー部門である同社は、昨年から開発を始めたオリジナル機種をビデオとパネル展示で紹介。また同遊園地で培ったノウハウを生かし、レジャーランドの企画、設計、施工を行なうこともＰＲ。紹介された機種は「ペガサス」「ワンダーホイール」「タイフーン」「スカイパラシュート」など。

テクモ：同社はこのほどイタリアの乗物機メーカーであるＡＴＭ社から国内独占販売権を得、また同ＢＢＦ社と契約交渉中であることを明らかにし、両社の定置型乗物機を合計14機種と同社「スペースシャトル」を乗物ゾーンの小間で展開した。ＡＴＭ社製はレバーで回転と上昇を繰り返す戦闘機タイプの**「シャープイーグル」**、動物をアニメチックにデザインした**「ワーム」「ペリカン」「クロコダイル」「ドンキー」「パイポー」「ベア」「モンキーツリー」**、車を採用した**「グランプリ」「クラシックカー」「オールドモービル」「モトレーシング」**、シーソータイプの**「アップアンドダウン」**（以上１人乗り）。ＢＢＦ社製はコミカルな馬を配した２人乗り**「ファンキーパンチョ」**を紹介。

27th Amusement Machine Show 出展各社写真特集

乗物機は以上のほか、アーケードゾーンの小間でも展示された。〝アンパンマン〟をモデルにした**バンプレスト**(トーゴ製造)の一人乗りミニサイズの定置型乗物機**「とべとべアンパンマン」**が、同社のほか**エイブル**、カワクスからも出品された。**カワクス**は六つのイスが回転するキディライド製「ラウンド・チェア」も展示。

SNKはラッコが乗客を抱え、揺りかごのような動きで横揺れするのが特徴のPIC「ミニラッコ」も出品した。

タイトーは同社扱いとなったタスコ製の二人用ミニ観覧車**「メルヘンホイール」**を出品した。

ナムコは定置型乗物機**「アイスクリームやさん」**を披露。これは4人乗りの車をデザインしたもので、クラクションのほか〝開店〟〝閉店〟を表示する動く看板や、三種類のアイスクリームが飛び出し音声が流れるボタン、マイクなど多彩な遊びを採り入れたもの。

ミゼッティ工業 / 真砂工業

遊園施設**「マジック」「ドッペルデッカー」「マグナム 200ＸＬ」**を中心に、同社扱いの海外製品をビデオとパネルで紹介。バッテリーカーの新作としてベンツをモデルにした１人乗り**「M146」**、F40モデルの同**「M147」**、ＢＭＷモデルの２人乗り**「M 148」**、ポルシェモデルの同**「M 149」**の４機種。米国ミルズ社のごみ箱も。

木のワゴンをデザインし、中でクマと電話ごっこをする新タイプの定置型乗物機**「ベアーズテレホン」**、３羽のアヒルが舞台上で回る定置回転式**「おさんぽダックちゃん」**のほか、バッテリーカー「ピザ・バイク」。また中型機のミニパイレーツ**「波乗りシャッチャン」**などをパネル展示。積み木をデザインした**「サイコロベンチ」**も。

AMショーで話題の小型乗物機

フラワーカップ
(朝日エンジニア)

スクールバス
(加藤工業)

ビッグヘリコプター
(トーゴ)

モンキーツリー
(伊・ATM社/テクモ)

シャープイーグル
(伊・ATM社/テクモ)

アイスクリーム屋さん
(ホープ)

アイスクリームやさん
(ナムコ)

M 146
(ミゼッティ)

M 148
(ミゼッティ)

ファミリー消防車
(トーゴ)

ちびっこサーキット
(朝日エンジニア)

3輪バギー
(日邦産業)

クラシックカー
(伊・ATM社/テクモ)

ファンキーパンチョ
(伊・BBF社/テクモ)

太陽自動機 / サンワイズ

同社〝チャイルドビデオ・ラブリーシリーズ〟第４弾として、カエルの絵柄合わせのＴＶスロット**「くるくるぴょんぴょん」**を披露。このほか同シリーズの従来機「ぴょんぴょん」「とんとんびょうし」、アップライト型ＴＶメダルゲーム機「ラッキーベル」、同メカスロット「スーパーメカスロット」などを展示した。

海賊船をテーマにした**「バイキング」**を中心に紹介。これは盤面でパイレーツのように動く海賊船に向けて弾(ＬＥＤランプ)を撃ち、船体の窓(数字を表示)に命中するとメダル払出し。雷がテーマで回転盤式の**「サンダーマン」**(参考出品)のほか「ジャンケンマン・フィーバー」、「ジャンケンマン・ジュニア」を展示。

メダルゲーム機

〝子ども用〟が大幅に増加 大型はセガ社、タイトー

今回、メダルゲーム機の展示区分が行なわれず、アーケードゲーム機と同じ小間で展示されたため、来場者に戸惑いが見られた。また前回設けられた〝子ども用メダルゲーム機〟の出品制限もなくなったことで、この種の機械の出品が大幅に増え、(十七社から)出品されたメダルゲーム機のほとんどが店頭向けの〝子ども用〟という展示内容になった。

その中で大人向けのメダルゲーム場用を出品したのはセガ社、タイトー(両社のみ大型機を紹介)を含め計五社にとどまった。そのゲームコンセプトにも新規性がなく、この分野は〝子ども用〟に圧倒される形となった。

27th Amusement Machine Show 出展各社写真特集

ナコス / トーゴ

アクト製の小型乗物機を多数紹介した。岩山の周りの水上を回転するものでさまざまな動物たちを配した**「わんぱくコアラの大冒険２」**、カメのおじさんがあお向いたコミカルなデザインの定置型**「アンクルカメさん大冒険」**のほかアクト一連の乗物機。動くデコレーション**「森のキツツキくん」**も展示。またナムコ製アーケード機も。

同社小間は乗物機の周囲に植木を並べ、カラフルな囲いやディスプレイなどを配置し、ミニ遊園地のような小間作りを行なった。車内に中２階を設けた３人乗りの消防車をデザインし、消火作業に関係する遊びをいろいろと設置した大き目の定置型乗物機**「ファミリー消防車」**、カラフルなレーシングカーで初のデジタル式パネルのほか無線音、いろいろな遊びが付いた同**「ファミリー ル・マン」**、豪華なパラペット付きの３人乗りの定置回転式ミニメリーゴーランド**「カルーセル・ローズ」**、３人乗りの戦闘ヘリコプターがミサイル音やマシンガン音を出しながら、岩山の周囲を斜め旋回する定置回転式**「ビッグヘリコプター」**の４機種を披露。このほか同社一連のバッテリーカー従来機も展示した。

カルーセル・ローズ
(トーゴ)

アンクルカメさん大冒険
(アクト)

レインボー
(ホープ)

リオ・グランデ
(禅)

とべとべアンパンマン
(バンプレスト/トーゴ)

メカロボ
(日邦産業)

メルヘンホイール
(タスコ/タイトー)

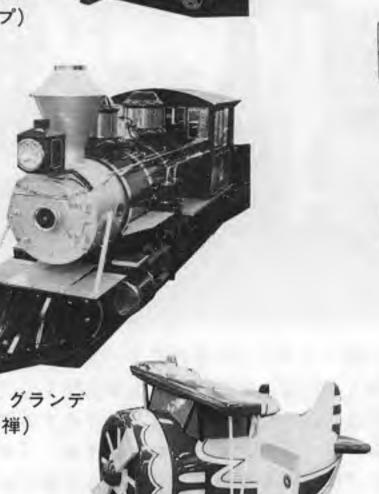
おさんぽダックちゃん
(真砂工業)

メルヘンキャッスル
(ホープ)

複葉機
(ホープ)

ベアーズテレホン
(真砂工業)

ファンタジーゴーランド II
(日邦産業・トーゴ)

ホープ / 日邦産業

７機種の新製品を発表し開発意欲を見せつけた。４人乗りのお城が回転する大型の定置回転式乗物機**「メルヘン・キャッスル」**、車の〝エスカルゴ〟をショップに見たて、さまざまな遊びも付いた定置型**「アイスクリーム屋さん」**、コミカルな赤い飛行機で主翼部にランプも点灯する同**「複葉機」**。２階建て新幹線を２両編成にした２人乗りのレール走行式乗物機**「ニュー新幹線」**、レール上を前後進するスイッチバック方式で２両編成の電車**「レインボー」**、ハーレーダビットソンをモデルにしたバッテリーカー**「チビッコライダー」**(ポリスタイプとノーマルタイプの２種)。このほか走行式乗物機などのディスプレイ用**「警報器」**(大小と遮断機付きの３種)も出品した。

定員12人の室内用メリーゴーランドで中央部が空洞で建物の柱を巻込んで設置できるというトーゴとの共同開発機**「ファンタジーゴーランドII」**をメインに、動物の歩くロボットを採用したバッテリー式〝メカロボシリーズ〟第１弾**「メカロボ・サイ」**、〝ミニポーターシリーズ〟の２人乗りバッテリーカー**「３輪バギー」**を披露。

27th Amusement Machine Show　出展各社写真特集

メダルゲーム機は以上のほか、十数社から出品された。その内容は次のとおり（小間のようすは本紙前号「写真特集」参照）。

エイブルコーポレーションは、セタ／ビスコの一人用TVメダルゲーム機で競馬を内容とした**「ジョッキークラブ」**、「ザ・ルーレット」、「ディスク4」の三機種を紹介した。

SNKは、上からボールが自動的に落下し下部の穴に入ることによりビンゴゲームを行なうというエレメカ式**「ボールズ・ア・ポッピン」**（米国SNK開発）を参考出品。またTV競馬ゲームで通信機能付きの「ファンシートラック」も。

カトウ製作所はルーレットと回転リールを併用した**「アリババのたからさがし」**、「ハチャメチャ町内大レース」のメダルタイプを出品した。

カワクスは、電光点滅ルーレット方式の田中興業製**「森のくるくる村」**、ひまわり製作所製「タイム30」を紹介。

こまや製作所はパチンコ式でルーレットを応用した**「サンダーレール」**と**「UFO・ジャックク」**、電光点滅式「シグナルマッチ」を出品した。

ジャレコはTVメダルゲーム機の新作二機種を披露。水上の石の上をジャンプして進んでいく"ガンバレじゃじゃ丸"**「ホップ・ステップ・ジャンプ」**、じゃんけんゲームの同**「サイショハ・グー」**。

セガ社は多人数用の新作二機種を発表。六人用マネープッシャー**「ゴールデンウエーブ」**、ボールが穴に転がり入ることにより手前のTV画面でビンゴゲームを進める八人用**「ビンゴサーカス」**。このほかメカスロット"Mシリーズ"二機種も出品。

タイトーは八人用ルーレット**「エメラルドホール」**を披露。これは29インチTV画面を見ながらボールスイッチでベット後、メカ式ルーレットが回転するもの。

テクモは、TV画面で卵からどんな動物が生まれるかを当てる**「ぴよぴよ」**のほか、「ぞんびくん」など同社従来機も。

ナコスと**友栄**は輪が円形に並んだ数字上を回転する昭和技研工業製**「スカイホース」**を展示。

ナムコは同社TVゲームキャラクター採用の**「カーニバルⅣ」「カーニバルⅤ」**を出品した。

バンプレストはメカスロット**「ウルトラマン倶楽部大進撃」「SDガンダム大進撃」**、TVスロット**「SDガンダム大決戦」**を、**UPL**はメカスロット**「ゴールデンサーカス」**を紹介。

ユニバーサル販売

今回メカスロットのみに絞って出品した。3リール5ラインのメカスロットで、2つの絵柄が揃うと音とランプ点滅でリーチを知らせるという機構を採用した**「ボーナスチャンス」**（発売元は宝娯楽）をメインにして、従来機の3リール1ライン、4リール1ラインのメカスロットをずらりと並べて展示した。

三和電子

ゲーム機用の各種部品類を展示した。操作盤はボタンを大きくした大型麻雀パネル**「RM-1L」**、ドライブゲーム用「ハンドルキット」と「アクセルキット」、また電源、レバー、ボタン、カウンターなど。このほかアーケードゲーム機「ターボドライブ」、心拍数や体の酸性度などを測定するテクノトップ製「ヘルスチェッカー」も。

旭精工

同社一連の硬貨メカおよびパーツ類を豊富に紹介した。セレクターはフロントタイプ**「810-E2W」**、ドロップタイプ「AD-85W」、ミニエスクロ**「ARM-5」**など各シリーズを、また各種ホッパー、カードディスペンサーや紙幣払出し機**「ABD-1000」**のほか、ジョイスティックや照光式押しボタンなどを展示。

パーツ・その他

高性能化が進む硬貨メカ　AM関連の製品も多彩に

ゲーム機用パーツ関係は三和電子、セイミツ商事を中心にディストリビューターほか一部のゲーム機メーカーでも扱っており、供給面は安定している。また硬貨メカは旭精工、大仙産商、日本コンラックスなどが高性能、小型化を一段と進めた製品を出品。東亜電子工業はコインタイマーを紹介。

このほかプライズマシンの増加を反映し、景品類の展示も目立った。またカラオケ機器およびカラオケボックスの出品は、タイトー一社にとどまった。AM機関連として占い機、カードシステム、スポーツ・健康機器、自販機のほか、関西精機の望遠鏡、ごみ箱など多彩な出品内容となった。

27th Amusement Machine Show

出展各社
写真特集

大仙産商　セイミツ商事　スナガ開発

大仙産商　グローリー製品のＡＭ業界向け販売代理店である同社は、紙幣・硬貨の両替機および計算機、硬貨選別機、メダル貸機、メダル自動包装機、メダル計数機など一連の製品を展示し、この分野での豊富な取り扱いをアピール。また各種プリペイドカードや券の販売を一台で行なうカード・券売機**「ＫＣ-204Ｍ」**を披露した。

セイミツ商事　25インチ以上のＴＶモニター使用麻雀ゲームに対応した大型操作盤**「ＣＴＸ－33Ｍ」**、サイズはコンパクトながら26インチモニター用のテーブル型キャビネットのほか、ＴＶゲーム機用のあらゆる部品類を展示。またブラウン管の移動や持ち運びの時に、角に引っかけて手軽に持ち上げられる道具**「ハンドパワー」**も紹介。

スナガ開発　ゴルフ練習機を中心に各種スポーツマシンや滑るゴーカート「スーパーカート」、トレーニング機器などを紹介。ゴルフ練習機「パー・ティ・ゴルフ」「コンピューティ」を実演したほか「パッティングメイト」も。またピッチングマシン、テニスマシン、画面を見ながらペダルを踏む「フィットネスビジョン」、全自動血圧計など。

以上のほか、占い機は**アイレム**が「ネームメート」「キスメットタイプ」、**エイブル**が「ヒューマンテスト」、**サンワイズ**が「アナザーワールド」を出品。
自販機は、**テクモ**がピエロを配したスペイン・ＦＡＬＧＡＳ社製**「クラウン・ミュージカル」**、**ジャレコ**が「じゃじゃ丸ポップコーン」などを展示した。
景品類は**エイブル**、**ＳＮＫ**、**カワクス**、**タイトー**、**ナムコ**、**ＵＰＬ**などから紹介された。
また**ジャレコ**、**セガ社**、**総商**、**太陽自動機**、**ローラートロン**などから両替機が出品された。
カラオケ関係は**タイトー**からカラオケボックスが出品されたほか、ビクター「カラロボ５」の実演があった。また硬貨作動式「ワンショット・バー」も。
ゲーム機キャビネットは**エイブル**、**ＳＮＫ**、**カワクス**、**ジャレコ**、**タイトー**、**ナムコ**などの各社が紹介。
また**アイレム**の小間では、テーブル型ＴＶ機の上に取付け、ハーフミラーによりプレイヤーが真正面を見てプレイできるようにしたダイショー商会製**「キューピーミラー」**（画面拡大板も取付け可能）が注目を集めたほか、村田製作所製パネル式スピーカー「セラミトーン」も。

日本コンラックス

光と磁気方式併用による高性能なコンパクトサイズで、紙幣回収が前部取出し型と後部取出し型の２タイプを揃えた紙幣識別機**「ＮＢ－１Ｆ１」**シリーズを披露したほか、各種プリペイドカード販売機「ＮＣＶ」シリーズ、硬貨選別機、紙幣払出し機、カードシステムなど、同社一連の硬貨メカニズムを紹介。

東亜電子工業

東亜無線電機㈱の製造部門が独立し東亜電子工業㈱として出展。コンピューター制御による電子式コインタイマー**「ＴＤシリーズ」**を披露。これはシンプルな構造でスムーズな作動の新型シューター採用、大型金庫搭載、ロータリースイッチで作動時間が簡単設定、電源周波数の違いによる設定変更や部品交換が不要――などが特徴。

連邦控訴審判決により

並行基板使用に警告

AAMAのもとで13のメーカーが連名広告

米国のメーカー協会、AAMAはこのほど、メーカーの連名で、並行輸入基板を営業使用するオペレーターに対して法的手続きをとるとの警告文を、「リプレイ」十月号など業界誌に広告として出した。その全文の内容は次のとおり。

「署名会社（末尾に連名）は、それぞれ米国の著作権法および商標法に基づき独占権を持っている。これらの独占権のひとつ、つまり視聴覚著作物（TVゲーム）を公けに上映する権利は、レッドバロンおよびファンファクトリー社対タイトー！アメリカ社ほかの訴訟において、第四巡回区連邦控訴裁判所によりこのほど確立された。署名会社は、そのため以下の方針を発表する。

1　米国の知的所有権法に基づくあらゆる権利を、厳重に保護していくことが認められ、法を最大限活用して侵害者を訴追することをためらう必要がなくなった。

2　八九年七月十八日（レッドバロン訴訟の連邦控訴審判決の日）以前に購入された、グレイマーケットのTVゲームを、八九年十一月三十日以降において、著作権所有者の承諾なしに、公けに上映する者は、著作権侵害として法的手続きを受けることになる。この猶予期間中、オペレーターは法に従って、侵害しているグレイマーケットのTVゲーム機をロケーションから撤去することができることになる。オペレーターは、問題のゲーム機に関して各自どうしたらいいかを決めるために、署名会社のいずれかまたは指定ディストリビューターに対し、気軽に相談できる。

3　署名会社は、八九年七月十八日以降に並行輸入基板を購入し、かつ無断でこれらの視聴覚著作物を公けに上映した者に対して、〝ただちに〟〝精力的に〟訴追することになる。

署名会社＝アメリカン・テクノス、アタリゲームズ社、カプコンUSA、米国データイースト、ファブテック社、ジャレコUSA、米国コナミ、米国任天堂、ロムスター社、米国セガ社、米国SNK、米国テクモ、レーランド社（十三社）」。

このAAMAのメーカー連名による警告文のほか、タイトー・アメリカ社、データイーストUSA社が、それぞれ別に警告など行なっている。

英国の持ち株会社が米国の

ベラム社を買収

ディスレジャー社と姉妹に

米国のディストリビューターのひとつ、RHベラム社（本社ニューヨーク州ヘンプステッド、マーク・ハイム社長）が、英国の大手ディストリビューターであるディスレジャー社（本社ロンドン、ボブ・デイス社長）の親会社、英国のコートン・ビーチ社に買いとられ、RHベラム社とデイスレジャー社は姉妹会社となった。コートン・ビーチ社はすでに、オランダのスーゾー（SUZO）社を取得しており、レジャー部門を拡大している。

これはAMOAエキスポ89（九月十一－十三日、ラスベガス）を機に発表されたもの。RHベラム社は一九四三年に設立され、とくに中南米などへの輸出で知られているディストリビューター。米国製ゲーム機の輸出は同社を通じて行なわれてきたことから、日本でも「ベラム」の名はよく知られていた。しかしここ数年同社の経営は悪化し、子会社の倒産、買却を重ね、ついにニューヨーク本社を残すのみとなっていた。それでも、同社は有力ディストリビューターであることに変りはない。

コートン・ビーチ社の実態はよくわからないが、英国によくある持ち株会社と考えられる。同社はここ数年レジャー部門の拡大を図っており、ディスレジャー社、スーゾー社を傘下に組み込んでいる。うちスーゾー社は、あらゆるゲーム機のパーツを扱っており、日本でも知られている。コートン・ビーチ社によるRHベラム社買収は、この業界で英国の会社が米国企業を傘下に入れた初のケースとされている。

ディスレジャー社は幅広く日本のTVゲーム機などを扱っているが、とくにセガ社の「メガテックシステム」（「メガドライブ」を組み込んだ業務用）、ナムコの「ウイニングラン」については独占的販売権を持っている。ディス社長は、対象となる市場を英国に限定せず、RHベラム社を通じて米国市場でも販売したい、という意欲を持っている。なおRHベラム社の取扱い製品は、米国のアタリゲームズ、任天堂、セガ社、コナミ、データイースト、カプコン、SNK、テクモ、テクノス、バリー／ウィリアムズ社など。従って、米国市場での販売については、ディスレジャー社は、調整を余儀なくさせられるもようだ。

今回の企業買収は、ディスレジャー社が透導したとの見方が強い。ディスレジャー社とRHベラム社のつき合いは深く、ボブ・デイス氏の息子、サイモン・デイス氏はすでにRHベラム社の副社長におさまっているからである。

ソニーによるコロムビア映画社買収と比べると、今回の企業買収は千二百万ドルと、規模は小さいが、AM業界でも国際的な企業買収が進んでおり、その一端を示すものとなった。

米国AM業界のベテラン

ジョー・ロビンズ氏をAAMCFが来春表彰

ジョー・ロビンズ氏

来春、シカゴで開かれるACME90（三月九－十一日）に伴い、AAMAチャリティ基金（ビル・クレーバン会長、AAMCF）は、米国の業界の貢献者、ジョー・ロビンズ氏を表彰する、と十月二日に発表があった。

これまでAAMCFで表彰されたのは、故ハリー・ウィリアムズ氏（元ウィリアムズ社社長）、故ミハイル・コーガン氏（元タイトー社長）、ビル・オドンネル氏（元バリー社社長）、デビット・ローゼン氏（米国セガ社会長）、バート・ベティ氏（ベトソン社会長）。

ジョー・ロビンズ氏はエール大学卒。第二次大戦後に業界入りして、業界歴四十年以上になる。四七年シーバーグ社のディストリビューター、五五年シカゴのエンパイア社に入社、六二年に共同社長。七二年にバリー社が買収後もエンパイア社長、バリー社重役（七八年まで）。八〇年にアタリ社に移り、コインオプ部門社長（八二年に退任）。その後、サン電子の米国子会社の社長を数年勤めていた。

同氏はAAMAの前身であるADMAを八一年二月に設立、初代会長になった（同協会は八二年にAGMA、八四年にAAMAと改称した）。また米国春のショー、ACMEを発足させ、AAMCFもスタートさせた。長年にわたり、しばしば来日しており、日本の事情をよく知る業界人のひとり。

AAMCFでは来年三月十日の夜開かれるチャリティーディナーで、ジョー・ロビンズ氏を表彰する予定である。

なお来年のACME90の標語、「シカゴ大火より暑い！」のもとになっている「シカゴ大火」は、一八七一年の大火災から来ている。市内の名所、ウォータータワーはシカゴ大火で難を逃れたことで知られている。

アタリ社TVドライブ機

カー雑誌で紹介

本物の自動車並みの取り扱い

自動車ファンのための米国の雑誌「ロード＆トラック」の八月号で、アタリゲームズ社（本社カリフォルニア州ミルピタス、中島英行社長）のTVゲーム機「ハード・ドライビング」が、本物の自動車と同様に、三ページにわたり構造や乗り心地など紹介された。

同誌は全米で四百万の読者を持つというカー雑誌で、「ハード・ドライビング」についてはデニス・シマネーチス編集長がレポート。同氏はとくに技術方面に詳しいところから、「あたかもデトロイトの工場から出荷されたばかりの」同機を分析、通常のTVゲーム機を大幅に超えていると高い評価を下した。これは同誌では初めての快挙。

米国の雑誌「ロード＆トラック」8月号の表紙

香港　**Bondeal Charts**　九龍

9/30	9/23	機種名（メーカー名）	週数
トップ10ビデオゲーム			
1	1	アーチライバル（バリー）	9
2	－	スーパーバレーボール（ビデオシステム）	1
3	3	オメガファイター（UPL）	6
4	2	ファイナルブロー（タイトー）	12
5	4	チェッカードフラッグ（コナミ）	65
6	6	パッシングショット（セガ社）	18
7	8	フラッシュポイント（セガ社）	6
8	－	スーパースターズ（テクノス）	4
9	7	UNスクワドロン〔エリア88〕（カプコン）	5
10	5	クラックダウン（セガ社）	20
トップ5完成品ビデオ			
1	1	ハードドライビング（アタリゲームズ）	24
2	2	スーパーオフロード（レーランド）	26
3	4	スーパーモナコGP（セガ社）	5
4	3	チャンピオンスプリント（アタリゲームズ）	88
5	－	スーパーハングオン（セガ社）	112

©Bondeal Ltd. Hong Kong. The above chart is based on games operated in Flashbask. the world largest video-only arcade.

訂正

前号本欄に掲げたタイトー・ヨーロッパ社の所在地などは移転前のもの。正しくは次のとおり。

Taito (Europe) Corp., Ltd., No5, Fitzroy Court, Tottenham Court Road, London W1P 5SE, UK (01) 387-6968

サイトロンレーベルから 新シリーズ8作

ゲーム別により早くリリース

ポニーキャニオンから、サイトロンレーベルの新シリーズ〝GSM1500シリーズ〟の第一弾として一挙五作品が九月二十一日に、第二弾として三作品が十月二十一日に発売となった。

この新シリーズは、一機種のTVゲームのオリジナルメロディーだけを一枚のCDに収録したもので、同社では「一ゲーム音楽をじっくり聞きたい、また新TVゲームの音楽を早く聞きたいという人のために企画したもので、数曲をまとめてアルバム化する前に、一ゲームだけをより早くリリースし、しかも低価格（千五百円）で発売する」としている。

これは業務用TVゲーム音楽を中心としたシリーズで、業務用TVゲーム機の短いライフサイクルにタイミングを合わせ、今後続々とアルバム化が予定されている。

第一弾の五作品はアイレム「レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ」、SNK「原始島」、カプコン「マルサの女」、ジャレコ「天聖龍」、東亜プラン「ゼロウィング」。

第二弾の三作品はアイレム「ドラゴンブリード」、タイトー「ドンドコドン」、そしてゲームはまだ発売となっていない東亜プラン「鮫！鮫！鮫！」。

なお同シリーズは他のCDと区別し、薄青色のカラーケースになっており、全作品にジャケット写真と同じサイズのステッカーが付いている。第三弾は十一月二十一日発売で、セガ社「クラックダウン」「ゲイングランド」「テトリス」、ナムコ「ダートフォックス」などの各アルバム化が予定されている。

写真は〝GSM1500シリーズ〟のジャケットで（右上から下へ）第一弾の「トンマ」「原始島」「マルサの女」「天聖龍」、「ゼロウィング」、（左列上から）第二弾の「ドラゴンブリード」「ドンドコドン」「鮫！鮫！鮫！」

セガ社のゲーム音楽集と体感TVゲームのビデオ

セガ社の業務用TVゲームミュージックを収録したアルバム「スーパーソニックチーム・GSMセガ3」が、ポニーキャニオンからサイトロンレーベルのGSMシリーズ十八作目として、十月二十一日発売となった。

これはSSTバンド演奏によるものとしては、三枚目のアルバムとなる。収録曲は業務用「テトリス」の音楽「テトリミックス」、「スーパーモナコGP」、「アフターバーナー」、「アウトラン」、「ターボアウトラン」、「ゴールデンアックス」で、いずれもオリジナルとアレンジバージョンがあり、SSTバンドによる解説書が付いている。CD、CTとも二千五百円。

また同レーベルから同日、TVゲームのビデオテープ版、GSV（ゲーム・シミュレーション・ビデオ）シリーズとして、セガ社のTVゲーム二機種を収めた「スーパーモナコGP・ターボアウトラン」が発売となった。

これは両ゲームの全ステージと攻略法のほか、オリジナルCG画面や、SSTバンドのライブから「アウトラン」なども収録されている。六十分、VHSで四千八百円。

「スーパーソニックチームGSMセガ3」（右）とビデオ「スーパーモナコGP・ターボアウトラン」（上）のジャケット

全日本PTA全国協議会など後援

ドラクエ コンサート

エニックスとアポロンが協力

第3回ファミリークラシックコンサート、中央はすぎやまこういち氏

ファミコンゲーム「ドラゴンクエスト」のゲーム音楽コンサート「第三回ファミリー・クラシック・コンサート」が八月十四日、東京・渋谷の渋谷公会堂で開かれ、大盛況となった。

これは同ゲームを開発したエニックスと、同ゲーム音楽をアルバム化しているアポロン音楽工業が協力し、日本PTA全国協議会と朝日新聞社の後援を得て開かれたもの。同ゲームのコンサートはこれで三回目となる。

このコンサートは同ゲーム音楽の作曲者、すぎやまこういち指揮、NHK交響楽団メンバーで構成された〝ファミリークラシック・オーケストラ〟により、同ゲームの「I」から「III」までが演奏された。なおアンコールで、未発売の「IV」の一部ゲーム音楽が披露され、ゲームファンを喜ばせた。

ナムコの音楽集

ビクター音産から3作品

㈱ナムコのTVゲーム音楽を集めたアルバム三枚が、八月下旬から十月初めまでにビクター音楽産業から発売となった。

その内容は次のとおり。

「ナムコ・ビデオゲームグラフィティVOL5」＝「オーダイン」「メルヘンメイズ」「ギャラガ88」「ロンパーズ」など。八月二十一日発売。同「VOL6」＝「フェリオス」「フェイス・オフ」「ワルキューレの伝説」など。十月四日発売。以上二枚ともCDのみで二千七百三十円。

「ナムコ・ゲームサウンドエクスプレスVOL1」＝「ワルキューレの伝説」のみでゲーム音楽のほか発射音やキャラクターの擬音なども収録。九月二十一日発売。CDのみで千三百五十九円。

なお三枚とも「ナムコグランドオーケストラ」が演奏している。

右は「ナムコ・ビデオゲームグラフィティVOL5」（上）と「ナムコ・ゲームサウンドエクスプレスVOL1」

タイトーの音楽

PC用「ダライアス」がアポロンから

㈱タイトーの〝PCエンジン〟用ソフト「ダライアス」のゲームミュージックを収録したアルバム「PCエンジンズ・ワールド・オブ・ダライアス」が、アポロン音楽工業から十一月五日発売となる。アポロンではタイトーのゲーム音楽をアルバム化するのは、これが初めてとなる。

同アルバムは、同ソフトのオリジナルゲーム音楽のすべてとアレンジ版に加え、表記されていない〝ミステリアス・トラック〟も収録。CD二千五百二十四円、CT二千二百三十三円。

「PCエンジンズ・ワールド・オブ・ダライアス」

AOUの社団法人化に対する「法人化推進特別委員会」の報告書

AOUの「法人化推進特別委員会」（梅原靖二委員長）は、八月二十九日の第六回会合を経て「社団法人化に対する報告書」をまとめ、九月中旬にAOU第十九回理事会（九月二十六日）の招集通知とともに議事資料として理事らに送付した。この「報告書」は同理事会で正式に提出されたが、実質的には九月中旬に発表されたことになる。

「報告書」を転載するに当たり、「報告書」の中身だけを原文どおり収録するとともに、小見出しを分かりやすく整理し、「一部反対意見」については見やすく中見出しを付けて区別する——など工夫した。原文どおりとしたため、明らかな間違いなどもすべてそのままにした。

（編集部）

社団法人設立推進の概況

AOUの社団法人化については、昭和六十三年十一月に警察庁より呼び出しがあり、「［SC遊園施設協会］より社団法人設立趣意書が提出されたが、AOUは、アミューズメント施設の営業、特に八号営業者の全国団体であると理解しており、同一業界において複数の社団法人設立許可は好ましくないので、AOUとしては社団法人設立の意思があるか」との問合せに端を発し、第十七回理事会（平成元年二月八日開催）において審議し、AOUの社団法人化について検討することとなり、それに伴い「法人化推進特別委員会」の設立及び委員の選出について承認された。

「法人化推進特別委員会」では、平成元年三月十四日第一回委員会を開催、その後平成元年八月二十九日までに六回の委員会を開催した。

その間に、第十八回理事会（平成元年五月十六日）において、委員会での審議経過報告が行われ、それに対して各理事より「法人化により、風営法の撤廃を求めるのか又は法の規制緩和を求めるのか」「財政基盤の確立に対し、会員のAOUに対する会費増額は困難である」「社会より悪いイメージで見られがちの業界として、社会的認知向上のためにも法人化は必要であり、財政基盤の確立として事業者の売上規模による会費制度を検討してはどうか」「AOUの組織体勢が、社会的貢献が出来るようになって初めて公益法人としての価値が生じるもので、現状では時期尚早」等の意見の交換があり、出席理事の意見としては、AOUの社団法人化は、業界の社会的認知向上のために必要であるとの大勢であった。

委員会における法人設立の基本事項の審議

「法人化推進特別委員会」では、上記社団法人設立推進の概要に基づき、これらの意見を踏まえて審議を進め、下記の事項の取り纏めを行った。

AOUの法人化推進については、前記のように理事会では設立意見が大勢となっており、AOUの法人化については別段可否を論議すべき問題ではなく、その理由として、如何なる営業も「社会に役立つもの」でなければならず、その「社会に役立つ業界」を代表する団体が、公益を目指し社団法人を設立することは、社会の認知向上のためにも何ら不自然なものではない。

従って、問題点となる下記の基本事項について審議された。

(1) 主務官庁を通産省とするか、国家公安委員会（警察庁）とするか
(2) 定款、事業計画等は現在のAOUのそれと、どう変わるのか
(3) 法人化の時期は何時か
(4) 財政基盤、その他の問題はなにか

1 主務官庁を通産省とするか、国家公安委員会（警察庁）とするか

風営適正化法の規定業種である現実としては、国家公安委員会（警察庁）を主務官庁として法人設立するのが一般的解釈と思われるが、「警察庁が業界の繁栄を援助してくれるか」との疑問があり、これらの疑問点を質するために、当委員会は警察庁に平沢課長を訪ね、次ぎの説明を受けた。

「警察庁は、業の繁栄には関しない立場ではあるが、警察庁の行う行政面では、認可した法人団体に有利な例もあり、他の省庁と何ら変るものではない」とのことであった。

なお「主務官庁を警察庁とすることは、当業界を風営法に固定化する懸念がある」との意見もあり、業界の立場としてはすべての規制が無いことを望むが、現実に法の規制で営業が行われており、全国民的視野より見て、現状を是認し、漸進・改善の策を採ることが現実的であると思われる。

2 定款、事業計画等は現在のAOUのそれと、どう変わるのか

法人設立趣意書、定款及びその付属諸規程については、民法その他で定められた規定と文案表現があり、その内容に対し、「社団法人AOU」の必要事項をどのように組み込むかを主体として定款案及び付属規程案の審議を行った。

イ 法人設立趣意書（案）の作成

団体名について、どのような団体かを第三者が理解できる団体名が好ましく、特に「オペレーター」の表現は理解が困難との警察庁よりの指摘・指導があり、「社団法人全日本アミューズメント施設営業者協会連合会」の団体名を（案）とした。

ロ 法人定款（案）の作成

法人定款については、民法による一定の規定及び文案表現があり、特に総会構成員の形態及び役員の選出方法等、付属規程との関連条項において主務官庁の指導があり、それに基づき定款（案）の審議作成が行われた。

ハ 定款付属規程（案）の作成

上記定款案に付属する各規程として、定款との関連等を配慮の上審議し、下記の各規程案の作成が行われた。

1 「賛助会員規程案」

事業の発展とそれに伴う安定した財政基盤の確立のため、現在のAOUにおいて賛助会員制度を導入し、法人設立の場合継続する

○ 営業者賛助会員‥アミューズメント施設の営業者、団体その他において、直接AOUの事業を賛助する者

○ 関連業者賛助会員‥業界の関連事業者でAOU主催の展示会の出展資格とする

2 「総会における表決権規程案」

現状の場合‥総会の構成員は、会員所属オペレーター数により選出の代議員数による

法人の場合‥総会の構成員は、会員より代表者一名とし、会員所属オペレーター数により、表決権数が増減される

3 「理事・監事選出規程案」

現状の場合‥理事は地区選出、正副会長及び監事は総会選出

法人の場合‥全会員を対象に立候補選出、及び選出役員の地区調整並びに専従役員等を理事会で推薦し、その合計役員数を総会で選任する、（役員数の変更）尚、正副会長は理事の互選

4 「地区協議会規程案」

現状の場合‥地区活動の範囲

法人の場合‥支部的要素を持ち、定款に添って運営・組織内容を整備

5 「入会金及び会費規程案」

原則として現状規程を継続

ニ 事業計画（案）の作成

事業計画は定款の目的及び事業項目に添って作成し、法人設立当初は、初年度及び次年度の事業計画を主務官庁に提出することになっており、それに添って事業計画（案）の審議作成が行われた。

ホ 予算（案）の作成

予算（案）の作成については、事業計画に添って各事業ごとの経費計上、法人としての予算書の作成方法、その他、会費収入が主で事業収入は従となる形態が好ましく、又管理経費が事業経費より大きいのは好ましくない等の警察庁よりの指導があり、尚事業税・消費税の納税義務対象も考慮して審議作成が行われた。

予算書（案）についても、設立初年度及び次年度分を主務官庁に提出しなければならない。

3 法人化の時期は何時か

法人設立の時期としては、「速やかに」と「一定の期間後に」との両論が検討された。

「速やかに」法人設立すべきとの意見としては、現状のAOUは、組織率を高めることが最大の課題であり、法人化することで業界人の自覚と積極的な事業、及び一般社会の信頼を基礎とし、行政の指導と支援を得ながら組織の充実を図るため、「速やかに」法人設立することが良いとするものであり、

又「一定期間後に」とする意見としては、警察庁を主務官庁とする法人化の疑念、及び組織率の向上・組織内容の充実を果たした上で法人化すべきとの意見であった。

AOUの法人化については、理事会においても法人設立の推進意見が大勢であり、当委員会でも、それに添って各審議を行ったが、「一定期間後に」との意見も当報告書後段に併記する。

4 財政基盤、その他の問題はなにか

法人設立に伴い、現状のAOU活動以上に活発で公益を目的とする事業を行うことが望まれるが、

そのための安定した財政基盤の確立として検討が行われ、正会員の会費増額は末端オペレーターの負担増となるためこれは現状通りとし、新たに賛助会員制度を導入して、先に記した「賛助会員規定案」の通り、「営業者賛助会員」としてAOUの事業目的の推進に積極的に賛助されるオペレーター各位のご支援をお願いし、又「関連業者賛助会員」としてAOU主催の展示会に対する出展資格とすることにした。

それに伴い、安定した財政基盤の確立を図り、事業計画案及び予算案の作成が行われた。

安定した財政基盤の確立は、法人設立に拘らずAOUの将来に必要なことであり、現在のAOUとして導入実施することになった。

5 その他

1 法人設立についての最終理事会議決により、可決の場合・否決の場合の今後の手順等についても検討が行われた。

2 3項目で記したように、現AOUが法人化することに何ら不自然はなく、理事会でも法人設立推進が大勢であり、それに添って上記各事項の審議を行ったが、法人設立は「一定期間後に」との意見もあり、それを下記に併記する。

社団法人化についての問題点

イ 社団法人化によって、AOUの社会的地位があがるという点について

社会的に評価される業界団体であるためには、社会との調和を図りながら問題点を一つ一つ解決して、会員事業の発展に寄与する活動が継続されていることが最小限の条件であると思います。

社会との調和を図るという点では、充分な自己抑制機能を業界団体が有していることを要します。AOUが社団法人となることは、全国規模の八号営業者の唯一の法人となるとの事ですので、八号営業者で違法営業を行うものが依然として存在する現状に照らし、社会的地位の向上に伴う責任を思うとき強い懸念を持つものであります。

ロ アミューズメントマシンによるオペレーション業務が、風俗営業として固定化される恐れが強い

アミューズメントマシンを用いて青少年を含む国民に健全な遊びを提供し、新しい文化の創造に一役かっている事業が「社会秩序を維持し、公共の福祉を増進せんとする国家目的に反する事業」であるとされる風俗営業であるということを認めることには大きな抵抗感があります。

八号営業として新たにゲームセンター等を許可対象とした主たる目的が遊技機による賭博の未然防止にあったにも拘らず、殆ど実効を伴わなかったことは、周知の事実であります。この間の取締りや摘発の経験から、ご当局におかれても「本来の用途以外の用途として射幸心をそそるおそれのある遊技に用いることのできる遊技設備」が具体的にどのような仕組のものであるかを、ご理解頂いているのではないかと思います。

風営適正化法施行規則第三条の規定の改正、若しくはその解釈基準の是正によって、アミューズメントマシンを用いての営業を風俗営業から外して頂き、自由に誇りを持って営業ができるように、ねばり強く活動を続けなければならないと思います。

法人化することによって、このような活動が実を結ぶという期待があるようですが、組織の原則に照らしても、単なる思い込みに過ぎないと思います。

法人化の是非の前に、われわれは、風俗営業としての規制を望むのかどうかの議論が必要だと思います。

ハ 財政的基盤の問題について

公益法人は、安定収入として構成員からの会費収入が見込める必要があり、事業収入を従として認められていると理解しております。

賛助会員からの賛助会費や展示会の収益金に大きく依存せざるを得ない現状は、財政的基盤が確立しているとはとても言えないのではないでしょうか。

AOU法人化は時期尚早と云わざるを得ないところであります。

AOUアンケートの調査結果のあらまし

AOUでは先ほど「業者及びAOU活動に関するアンケート」を、AOU会員である都道府県協を通じて、県協会員単位で実施し、その結果をまとめた。

それによると、三十八の都道府県協に協力を求めた結果、二十五協会（六六％）の協力があり、調査対象八百五十九社に対し、二百七十七社（三二％）が回答した——とされている。

今回のアンケート調査は、AOUとしては初めての試みであるが、調査の実施方法などに問題は多く、不十分な感じは否定できない。

調査結果は次のとおりで、N/Aはノーアンサー（回答なし）、アラビア数字は回答数（カッコ内は構成比）。

アンケート項目及び回答内容

1 貴方の地域での違法営業（賭博ゲーム）の動向について

①増加している 31（一一・二％）
②減少している 83（三〇・〇％）
③増減はないが多い 80（二八・九％）
④少ない 60（二一・七％）
⑤N/A 23（八・三％）

2 違法営業通報制度（通報ハガキ）について

①効果がでている 20（七・二％）
②効果がない 68（二四・五％）
③継続すべき 138（四九・八％）
④廃止すべき 9（三・二％）
⑤その他 22（七・九％）
⑥N/A 20（七・二％）

3 違法営業に使用される恐れの高い機種に対する自主規制について

①自主規制すべき 185（六六・八％）
②自主規制すべきでない 58（二〇・九％）
③その他 17（六・一％）
④N/A 17（六・一％）

4 AOUニュースについて

①いつも読んでいる 152（五四・九％）
②時々読んでいる 100（三六・一％）
③ほとんど読んでいない 20（七・二％）
④N/A 5（一・八％）

5 AOUニュースで良いと思われる内容について（複数回答）

①各地協会だより 130（三六・四％）
②私のゲーム 43（一二・〇％）
③プロフィール 33（一一・九％）
④投稿欄 41（一一・五％）
⑤AOUの活動状況 110（三〇・八％）

7 AOUステッカーについて

①利用している 203（七三・三％）
②利用していない 52（一八・八％）
③その他 11（四・〇％）
④N/A 11（四・〇％）

8 ゲーム場掲示印刷物について

①利用効果がある 153（五五・二％）
②利用効果がない 43（一五・五％）
③利用していない 47（一七・〇％）
④その他 8（二・九％）
⑤N/A 26（九・四％）

9 風営適正化法による届け出書類について

①行政書士を利用している 59（二一・三％）
②自社で処理している 156（五六・三％）
③法で定められた範囲で処理されている 57（二〇・六％）
④法で定められた以外の書類提出を求められる 1（〇・三％）

なお、「6 AOUニュースに求めるもの」、「10 AOU活動について」の意見は省略。

話題のマシン

アニメーション20開発「パズニック」基板

ブロック合わせ

タイトーからTVプライズ機「おにっぴ」も

TVパズルゲーム機「パズニック」が十月下旬、TV画面使用のプライズゲーム機「おにっぴ」が九月末に、いずれも㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）から発売となった。

「パズニック」は、ソフトメーカーのアニメーション20が開発し、タイトーが総発売元となったもの。基本的には同じ絵柄のブロックを合わせて消していく、というゲーム。全部消すと次のレベル（パターン）へと進むが、第八レベルまでは次のレベルが二種類のエリアに分かれており、選択して進むので、エリアは計三十六もある。第九レベル以降はエリア選択がなくエンドレスになるが、制限時間が短くなっていく。なおスタート時は第三レベルまでの六エリアから選択できる。四方向レバーと二つのボタンを操作する。

レバーでカーソルを動かし、ボタンで一つのブロックを指定した後、下部にある同じ絵柄の真上から落として当たると、二個とも消える。ただし画面は絵柄のないブロック（動かせない）で迷路状になっているので、頭を働かせないと行き詰まってしまう。なおもう一つのボタンで最初か一手前に戻したり、邪魔なブロックを破壊できる爆弾を使うことができる（これらはDIPスイッチで切替え）。また上下左右に動くブロックが現れると、これに絵柄ブロックを乗せ、難しい場所にある同じ絵のブロックの上まで運ぶことができる。ブロックを消すごとに、またクリア時の残りタイム数に応じて、バックのレンガブロックが崩れ、背後からギャルの姿が現れる。制限時間内に全部消せないとゲーム終了。基板販売のみでOP価格十二万八千円。

パズニック

「おにっぴ」はTVゲームの結果に応じて景品が払出されるもの。二つのボタンを操作する。上空から降りてくる〝おにっぴ〟を左または右へ移動させながら、途中に浮いている〝変身カプセル〟にダイビングすると強い〝オニジン〟に変わり、地上に降りて怪獣を倒すと景品カプセル払出し。変身できないと怪獣に泣かされて、ゲーム終了となる。OP価格三十五万円。

おにっぴ

本欄掲載の機械の価格は、すべて「外税方式」によるもので、消費税は含まれていない。

ブロックを撃つTVパズル

四角形にし消す

コナミの「クォース」基板

ブロックを使ったTVパズルゲーム機「クォース」が、コナミ㈱（本社東京、菱川文博社長）から十月二十五日発売となった。

これは分裂塊状物体が地球に迫り来るのを、特殊ロケットが弾（ブロック）を撃ち込んで消滅させるという設定。プレイヤーは上と左右の三方向レバー、一つの発射ボタンを操作する。二人同時プレイも可能で、この場合は①同一画面での協力プレイ、②左右二分割画面で別個にプレイ、③二分割画面でのプレイだが、塊状物体を一度に二つ以上消すと、その消した物体が隣りの画面に現れるという対戦プレイ——の三タイプから選択できるのが特徴。

塊状物体はブロック数個が組合わさったT字形やカギ形、あるいは棒状になっており、次々と現れ下へ降りてくる。プレイヤーのロケットは画面最下部を左右へ移動し、ボタンを一回押すと一個のブロックが真上へ飛んでいき、塊状物体にくっついていく。こうして塊状物体が正方形か長方形の四角形になった時、消滅する。なお塊状物体は基本的に四個のブロックをくっつけると四角形になるが、重なったものには工夫を要する。レバー上方向で落下速度が増す。落下速度を遅くしたり、全部の塊状物体を消滅できるアイテムもある。塊状物体の一つが最下部に来るとゲーム終了。基板販売のみでOP価格十二万八千円。

クォース

機能アップしコンパクト化

ミニボウリング

トーゴ「ニューパーフェクトボウル」

㈱トーゴ（本社東京、山田數夫社長）から、同社ミニボウリングゲーム機のバージョンアップ版「ニューパーフェクトボウル」が、十月上旬発売となった。

これは従来機の機能をよりアップさせ、プレイしやすくしたもの。従来機では右側に出ていたスコア表示のTVモニターとプリンター、投げたボールが戻されてくる溝などが本体に内蔵され、すっきりしたデザインになり、配色も赤が基調になった。

硬貨投入部が右側に出ており、手前の足元にTVモニターとプリンターを配置し、ボールは左下から出てくる。その分（十五㌢）だけ幅をとらなくなった（長さ、高さは同じ）。またプレイ時間も少し短くなった。長さ五㍍タイプでOP価格百五十二万円、中間レーンを加えた七㍍タイプでOP価格百五十八万円。

ニューパーフェクトボウル

話題のマシン

〝システム16〟、2部構成で

警官と特殊部隊

セガ社から「イースワット」基板

近未来都市での犯罪組織との戦いをテーマとしたTVシューティング・アクションゲーム機「イースワット」が、㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から、十月上旬発売となった。

これは同社〝システム16（B）〟第二十九弾となるもの。全部で五ラウンド（各ラウンドは三ステージ）構成で、プレイヤーは第一ラウンドは警官、第二ラウンド以降は特殊部隊〝ESWAT〟に所属しての戦いと、二部構成になっている。八方向レバーと三つのボタンを操作。二人同時協力プレイも可能。

第一部では警官がピストルを武器に、三人の悪人（一ステージ一人）を逮捕していく。一人逮捕するごとに階級が上がり、三人逮捕で特殊部隊へ配属となる。第二部では三種類の特殊兵器を選択しながら駆使し、悪の本拠地へ向かう。途中、廃墟や地下通路、チャイナタウン、倉庫、埠頭、工場などのシーンが展開し、悪の本部入口から最終ステージの指令室へと侵入。敵も猛獣使い、ロボット、爆弾使いのほか、レーザー砲や空飛ぶスクーターなどで襲ってくる。各ステージはタイマー制を併用し、タイマー内にクリアしないと一人アウト。三人アウトでゲーム終了。基板キット販売でOP価格十五万八千円。

イースワット

連続3画面でカーチェイス

犯人を高速追跡

辰巳電子の「ラウンドアップ 5」

連続三画面方式によるコックピット型TVカーチェイスゲーム機「ラウンドアップ・ファイブ」が、辰巳電子工業㈱（本社奈良県橿原市、辰巳嘉宏社長）から十一月初め発売となる。

これは凶悪事件を起こして車で逃走する主犯とその一味（ロボットのバイク軍団）を追跡し、主犯を逮捕（ラウンドアップ）するゲームで、全部で五ステージあり、各ステージで一人の主犯がいるので計五人を逮捕することになる。画面は中央のTVモニターから両側の画面へと背景が拡大しながら流れていく。プレイヤーは中央画面下部の車を、ハンドル、アクセル、ブレーキ、シフトレバーにより操作する。

一ステージはタイマー制で、タイマー内に犯人グループに追いつくとタイマーが延長されるので、できるだけスピードを上げて走る。主犯を取り巻くバイクのロボットがキックやジャンプで攻撃してくるが、これを体当たりで次々とはね飛ばしていき、前方の主犯車に追いつくとクリア。画面左上の犯人の顔に×印がつく。シフトレバーのボタンで爆発的加速のターボとなる。なお一般車にぶつかると速度ダウン、途中分岐点でどの犯人を追うかを選択。タイマーがゼロでゲーム終了。幅、奥行き、高さは約一・三×一・九×一・八㍍。OP価格百二十八万円。

ラウンドアップ 5

2階建てモデル

ホープのレール式「ニュー新幹線」

レール走行式乗物機「ニュー新幹線」が、㈱ホープ（本社工場川崎市、小野定良社長）から十月初め発売となった。

同機は二階建て新幹線をモデルにしたもの。同社従来機よりスマートなデザインになり、新幹線の先頭車両一両と客車一両の二両編成となっている。乗客は各車両に一人ずつ、またがって乗るもので、定員は二名。それぞれ座席の前に半円形の安全バーとホーンを鳴らすことができるレバーが付いている。また作動中にメロディーも流れる。レールゲージは二百㍉で、回転半径は千百㍉。安全装置としてバンパースイッチ付き。二両と十五㍍レール、外柵、プラットホーム、標示板などとの標準セット定価百三十万円。

ニュー新幹線

大型4人乗りで

朝日の汽車「ケンタッキー号」

四百五十㍉ゲージのレール走行式乗物機「ケンタッキー号」が、朝日エンジニアリング㈱（本社大阪府泉南郡、佐原十郎社長）から十月上旬発売となった。

これは米国で稼働していた同名汽車の機関車と炭水車を一両にまとめてデザインしたもの。煙突から白煙を吐きながら走る。大人二人と子ども二人の四人乗りで、車両OP価格百八十四万六千円。

ケンタッキー号

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.119

矢飛圓方

とりあえず政治について

秋冷の候というのか、夜窓を開け放ち、流れこむ夜気の冷たさに、勤め帰りのラッシュで身も心も上気した火照りをしずめ、珈琲を啜るのが心地よいのである。

昼まはこうはゆかない。窓の外の風景が惨澹たるものにせよ、濃い闇はそれをやさしく包みこんでくれた。窓の外がブラックであるからこそ気が和み落ち着くのだ。

ここのところずっと明窓浄机をおもいつづけてきた。かなわぬ夢と知りつつ、これから後もまた明窓浄机をおもいつづけてゆくことになるのだろう。

過疎の村にでも転居しないかぎり、この国では人人は過密な状態におしこめられた生活を強いられるので、明窓をもとめること自体ほとんど不可能になってしまった。明窓の役目を果しているのはT・Vの画面しかないのであろうか。

暗い窓に満足しているのはどんなものであろうかとはおもうが、落ちつけるのは暗い窓に向う時のみで、明るい窓の外には、手を伸ばせば届きそうなところに隣家の洗濯ものが翩翻として風になびき、長屋の屋根の上には、どこかの町工場が吐き出した黒い煙が棚引き、逆光を浴びて無数の壁蝨がとびかっているのが目に見えるような気さえする体のものである。

さてそのような窓の下で机にむかい、それでも、冷えたなまぬるい番茶ではなく熱い珈琲を啜りつつ、政治についてのよしなしごとにおもいをはしらせている。

去年の今頃は、T・Vもラジオも深夜から早朝にかけて静かな音楽を流し続けていた。一九八九年にはいって早早に、この終日をかけての放送がはたと止む日をむかえ、昭和が終り平成がはじまった。

平成になってからの政治の変動、たとえ内容が変らず表紙だけが変ったのに過ぎないと酷評されたりしたのにせよ、表紙が竹下から宇野へ、それでもとどまらず更に海部へと表紙が変ってゆくのを予想出来た評論家がいたのだろうか。この表紙の変化だけをとりあげても大方の予想を覆したものであり、今や日本全国の嘲笑の的になってしまった感がある阪神タイガースの監督の交替以上に、ブラックユーモアを含んだものであったといえよう。

政治について考えたり言ったりすることほど下らぬことはない、とする風潮が蔓延して、わずかに外国の学者が「政府というものは、そもそも悪ですか」という問いにたいして、「いや、権力の集中が悪です」と明快に答えたり、「国家観はどうですか」という問いに、「どうやら、あなたは国家というものが存在しないといけないと決めつけているようですね。しかし、国家は、過渡的な歴史の一局面なのです」と答えていたりするのに陰ながら拍手をおくったり。

政治言語の意味論がどう変遷したかを分析して「もっとも意味深いはずの言語群（人民、理性、自由、哲学、人類等）が、多義的な抽象概念になりさがり、しかも犯罪を正当化するために用いられるようになった」、要するに私たちを今包みこんでいる日常生活では「言語の堕落」が恒常的なものになってしまっているという、これも外国の学者の説に改めて感心をしたりする程度にしか政治には関心をもてなかった。

問題の参院選についても、よもやこれだけの変動が起きるとは、というのが実感であった。

確かに選挙前の世論調査ではこの変動をはっきりと示すデータは出ていた。

しかし、けれどもである。今までに特に社会党についてはもっともっとヴォルテージが高い選挙戦があった。安保闘争後の選挙時など組織の面でみても総評がしっかりしていた。その当時でも社会党は必死になって、憲法改正阻止のための三分の一強の議席を占めるのに精一杯であった。

あの当時の熱っぽい論壇、マスコミの一丸となっての社会党へのおもいこみ、気の入れようと較べると、今度の選挙ではどうであったか。ずっとずっとしらけきったものではなかったのか。

それが蓋をあけて見ると結果は寸分違わず、選挙前の世論調査の結果通りである。結果通りの結果に驚くことはないのであるが、選挙は水ものであるからやはり驚いた。あれだけ苦心してあれだけ努力しても、越すに越せないと目されていたハードルが、いともたやすく軽軽と越されてしまったのだ。

勿論そういうことはないのだろうが、とにかく候補者さえ立てておけば社会党というネーミング、あるいは社会党というブランドで目をつむっていても当選出来るぐらい、今回の参院選では社会党に勢いがついていた。分らないものである。闘う社会党の時代には社会党は選挙にかてず、もはや闘う力を失い四方八方に妥協を重ね、委員長にもなり手がないような末期的な症状に陥った社会党が、参院選にかったのである。

この変動が一過性のものであるのかどうかと迷うのは、もはやその政治感覚が鈍ったものとされるのだろうか。

確かに自民党のいうところの「体制神話」もいいかげんなものである。

いわく、日本の繁栄は西側の一員として、自由主義と民主主義の社会を守ってきたこと、この体制は自民党政権が継続することによって安定が保たれること、自民党が国会で少数派になれば、繁栄を支える体制は動揺し、自由主義は危機に瀕することという三段論法になっている。だが今度の選挙の結果が出ても、日本の繁栄の象徴である株式市場や為替市場は至って平穏無事であった。

ただ次回の選挙に関しては、今まで散散言われてきた自民党の補助金がらみのネットワークがどう動くか、という問題が大きい。かつて中川某という北海道選出の議員が亡くなった時には、その選挙区内で非常に多数の企業が補助金を受けられなくなったために倒産した、という話が伝えられたことがある。補助金政策を断ちきった方が、一時のその場しのぎよりもましだと判断する人の多寡が、案外次回の総選挙の結果を左右するのではあるまいか。

窓の外も闇だが政治の世界もまっ暗な闇に閉ざされている。

NOVEMBER 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	テトリス（セガ社） Tetris (Sega)	8.25
❷	–	ワールドカップ'90（テクモ） World Cup '90 (Tecmo)	8.22
❸	–	ＷＷＦスーパースターズ（テクノス） WWF Super Stars (Technos)	8.00
4	4	エリア88（カプコン） U.N.Squadron [Area88] (Capcom)	7.86
5	5	実力!!プロ野球（ジャレコ） Bases Loaded (Jaleco)	7.30
6	6	ワールドスタジアム89（ナムコ） World Stadium'89 (Namco)	7.24
7	7	ＤＪボーイ（金子製作所／セガ社） DJ Boy (Kaneko／Sega)	7.14
❽	–	エックス・マルチプライ（アイレム） X Multiply (Irem)	6.80
9	3	スーパーマスターズ（セガ社） Super Masters (Sega)	6.79
10	2	スーパーバレーボール（ビデオシステム／ナムコ） Super Volley Ball (Video System／Namco)	6.63
11	11	チャンピオンレスラー（タイトー） Champion Wrestler (Taito)	6.50
12	9	フラッシュポイント（セガ社） Flash Point (Sega)	6.44
13	10	ヴォルフィード（タイトー） Volfied (Taito)	6.27
14	12	クライムシティー（タイトー） Crime City (Taito)	6.18
15	13	ウィッツ（セタ／ビスコ） Wit's (Seta／Visco)	6.14
16	8	ファイネストアワー（ナムコ） Finest Hour (Namco)	6.00
17	17	ダイナマイトデューク（セイブ／テクモ） Dynamite Duke (Seibu／Tecmo)	5.90
18	15	クライムファイターズ（コナミ） Crime Fighters (Konami)	5.87
19	18	ギャングウォーズ（ＳＮＫ） Gang Wars (SNK)	5.79
20	14	シークレットエージェント（データイースト） Sly Spy [Secret Agent] (Data East)	5.78
21	16	ワールドスタジアム（ナムコ） World Stadium (Namco)	5.75
22	22	ゴールデンアックス（セガ社） Golden Axe (Sega)	5.70
㉓	–	スカイアドベンチャー（ＳＮＫ） Sky Adventure (SNK)	5.43
㉔	29	プラスアルファ（ジャレコ） Plus Alpha (Jaleco)	5.38
25	25	ウィロー（カプコン） Willow (Capcom)	5.30

＊The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ファイナルラップ（デラックス）（ナムコ） Final Lap (Deluxe) (Namco)	9.22
2	2	スーパーモナコＧＰ（デラックス）（セガ社） Super Monaco GP (Deluxe) (Sega)	8.10
❸	4	ファイナルラップ（スタンダード）（ナムコ） Final Lap (Standard) (Namco)	7.55
❹	6	ハード・ドライビング（アタリゲームズ／ナムコ） Hard Drivin' (Atari Games／Namco)	7.35
5	5	オペレーション・サンダーボルト（タイトー） Operation Thunderbolt (Taito)	7.28
6	3	ウイニングラン（ナムコ） Winning Run (Namco)	7.25
❼	11	ナイトストライカー（タイトー） Night Striker (Taito)	6.83
❽	13	トップランディング（コックピット）（タイトー） Top Landing (Cockpit) (Taito)	6.64
9	7	ターボアウトラン（セガ社） Turbo Out Run (Sega)	6.40
10	9	アウトラン（デラックス）（セガ社） Out Run (Deluxe) (Sega)	6.27
11	8	パワードリフト（デラックス）（セガ社） Power Drift (Deluxe) (Sega)	6.20
12	12	チェイスＨ.Ｑ.（タイトー） Chase HQ (Taito)	6.15
⓭	16	ダートフォックス（ナムコ） Dirt Fox (Namco)	6.00
⓮	–	スーパー・ハングオン（ライドオン）（セガ社） Super Hang-On (Ride On) (Sega)	5.80
15	15	メタルホーク（ナムコ） Metal Hawk (Namco)	5.78

■麻雀ＴＶゲーム機 (MAHJONG VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ギャルの開花（日本物産） Mahjong Gals with Flower* (Nichibutsu)	6.80
2	2	麻雀夏物語（ビデオシステム） Mahjong Summer Story* (Video System)	6.42
❸	5	麻雀ファンクラブ（ビデオシステム） Mahjong Groupie* (Video System)	5.59
4	3	ギャルの告白（日本物産） Talk with Gals* (Nichibutsu)	5.29
❺	6	アイドル放送局（システムサービス） Idol Parade* (System Service)	5.13

■フリッパー (FLIPPERS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	バンザイラン（ウィリアムズ） Banzai Run (Williams)	6.61
2	2	アースシェイカー（ウィリアムズ） Earthshaker (Williams)	6.60
❸	6	ブラックナイト2000（ウィリアムズ） Black Knight 2000 (Williams)	5.67
4	3	ビッグハウス（ゴットリーブ／プリミア） Big House (Gottlieb／Premier)	5.50
5	5	サイクロン（ウィリアムズ） Cyclone (Williams)	5.40

Overseas Readers Column

JAMMA & AAMA Take Advanced Protection

It may be said that the AAMA's policy for legal procedures to parallel PC boards has taken fixed shape, when it was decided at the US Court of Appeal for the Fourth Circuit on July18 that operating parallel PC boards violate the copyright. American Amusement Machine Association (AAMA) announced an opinion advertisement that "manufacturers will immediately and vigorously pursue those who have purchased parallel PC boards after July 18 and who without authorization, publicly perform those audiovisual works."

In these circumstances, a joint conference of Japan Amusement Machiery Manufacturers Association (JAMMA) and AAMA was held in the morning of October 3, at the Hotel Okura, Tokyo. Reflecting that last year's conference was participated by too many representatives, the number of participants was limited. However, representatives of most Japanese and American manufacturers and distributors joined the current conference, confirming that they will furthermore develop this conference.

At the beginning of the conference, Masaya Nakamura, chairman of JAMMA (president of Namco) stated that this conference was held in March 1981 for the first time at the suggestions of Joe Robins, the then chairman of ADMA, and since then, efforts have been continued to expel unauthorized copies of video games from the international market, achieving considerable results, and that they would continue to take countermeasures against the copies, while discussing problems other than copies. Gil Pollock, president of AAMA (president of Premier Technology) said that he heartily appreciates the judgement at the Federal Court of Appeal to prohibit the operation of parallel PC boards, and that, apart from the countermeasures against copies, AAMA has important problems, including the passage of a new dollar coin bill, so he would like to talk about possible cooperation between Japan and the U.S.

Bob Fay, executive vice president of AAMA reported the activities for the last year. According to him, the inflow of counterfeit PC boards into the U.S. have obviously decreased. This is due to the fact that cooperation with FBI and Canada's RCMP is maintained, that AAMA's protect stickers are effective, and that JAMMA has taken legal steps to copiers in Korea. Fay presented some caps with "FBI" logo to JAMMA members.

AAMA is preparing to file suits against violators of copyright by parallel import. Japanese manufacturers are requested to insert a restricted notice on the screen of all video games, use AAMA's protect sticker, and use many custom chips. A bill stipulating the exclusion of parallel imports has been submitted to the federal congress. A new coin dollar bill is intended to realize increases of operation income per play – Fay said.

Tetsuo Fukuda, president of Data East, said thanks to Fay that, in legal procedures in Korea, Fay helped them well. Keisuke Hasegawa, president of Taito, also expressed thanks that he was advised very much in appealing to the Federal Court of Appeal. As for integration on PC boards, Hayao Nakayama, president of Sega Enterprises, explained. Custom chips are available in two types – full custom type (that cannot be copied) that contains the CPU's design, and semi custom type called ASIC or gate array, and these custom chips are steadily increasing, he explained.

Shinichi Ikawa, director of SNK, pointed out that parallel PC boards from the U.S. to Europe have become a serious problem, and requested the U.S. to examine it. Tom Petit, president of Sega USA, pointed out that price differences in the world market should be considered. Frank Ballous, president of Fabtek, stressed the need of balanced marketing.

Kiichi Nishikura, director of Sega Japan, reported the legal procedures taken to copiers in Korea. About the case of Korean PC boards seized in France, Ikawa reported. On the countermeasures against counterfeit PC boards in Taiwan, Nishikura reported.

Since it was held on March 9, 1981, for the first time, this international conference has been held several times – October 5, 1981, September 27, 1983, October 6, 1986, October 6, 1987, and October 4, 1988 – all prior to JAMMA Show. In those years, legal protection and technical protection of video games have advanced rapidly, and the goals expected have been nearly reached. It, however, is thought that several hurdles must be cleared in order for the coin-op amusement business to develop more powerfully at the international market. There was a suggestion that the meeting frequency be increased (e.g. twice/year, or establishment of subcommittees, etc.), and it was confirmed that important marketing topics should be discussed more.

Many Videos Unveiled At JAMMA '89 Tokyo

JAMMA's officer explained that the number of visitors to this year's JAMMA Show (October 4–5, TRC, Tokyo) decreased by 20% from the preceding show, but this was due to the fact that it was not held jointly with JAPEA (Japan Amusement Park Equipment Association), and that admission of minors has been limited even more strictly. It was also affected by the fact that AMOA Expo '89 (September 11–13, Las Vegas) was held earlier than JAMMA Show, and there were less visitors from the U.S. than in usual years. Japanese manufacturers have, nevertheless, exhibited more new videos than before.

Let's take a glance at these new videos. Taito exhibited "Mega Blast", "Puznic" and "Maze of Flott", in addition to "S.C.I.", "Sagaia (Darius II)" and "Rambo III" unveiled at AMOA '89. "S.C.I." and "Sagaia", among others, have drawn hottest attention. Namco exhibited "Winning Run – Suzuka GP", "Eunos Roadster", "Burning Force", "Dangerous Shield" and "Pro Golf Grand Slam", in addition to "Four Trax" unveiled at AMOA '89. Namco also unveiled Atari Games' "S.T.U.N. Runner", and Toa Plan's "Zero Wing".

Sega Enterprises exhibited "ESWAT", video gun "Line of Fire" (prototype), and air combat "Caron". The company stressed the so-called medal games and crane games.

Capcom's new games are "1941", "Street Fighter '89" and "Capcom Baseball". Data East exhibited "Midnight Resistance". Irem unveiled "R-Type II" (prototype), Jaleco exhibited the video games "Big Run" and "Astyanax" unveiled at AMOA '89. Konami exhibited the new concept "Quarth" and "Gradius III" (prototype). "Quarth", among others, attracted hot attention.

SNK unveiled the video gun "Beast Busters", in addition to "Street Smart" and "Sky Adventure" unveiled at AMOA '89. As a new video after one year, Tatsumi unveiled the three screen "Round Up 5 – Super Delta Force". Technos unveiled "Block Out" that was already unveiled at AMOA '89. UPL similarly exhibited "Task Force Harrier" unveiled at AMOA '89. Additionally, Seta's "Caliber Fifty", Michell's "Ponping World" and Tecmo's "World Cup 90" were exhibited.

New videos that drew special attention were "Four Trax" and "Burning Force" (Namco), "Darius II" (Taito), "Quarth" and "Gradius III" (Konami), "R-Type II" (Irem), "Line of Fire" (Sega), "Beast Busters" (SNK), etc. Since too many videos are unveiled, games actually making a hit are limited. "In this situation, we feel quite at a loss as to really good games", said an operator who visited the show. After a while, however, all the results will be known on *Game Machine*'s chart "Best Hit Games 25".

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

namco

LET'S TRY

通信機能付第3弾！ ドッグファイト・レーシングゲーム

フォートラックス FOUR TRAX

オフロードレースは格闘技だ!!

1位　2位　3位　4位

11月中旬発売予定

ご注意：このゲーム、超エキサイティングにつきプレイヤーの人格が変わる恐れがあります。

仕　様 ●1台2シート ●モニター：20インチ ●寸法：W1,600×D1,730×H1,780(mm) ●重さ：420kg ●消費電力：368W ●〒95-3885 ※最高4台8シートまで接続可能です。

新コンセプト汎用筐体 CONSOLETTE 26 コンソレット

ターゲットは人、そして未来

●オールフロント・メンテナンス！さらに、モニターサポートによって、モニター回転楽々！各種コンパネ取り換えも楽々！各種コンパネ取り換えも楽々！各種コンパネ取り換えも楽々！

●今、ゲームは多機能化の時代。通信機能、ドライブ・ゲーム等あらゆるゲームソフトに対応！

■オプション
- ○各種コントロールパネル
- ○リボルバー(モニター回転治具)
- ○灰皿取付金具等

★大量受注による特別仕様承ります。(ネームプレート・筐体カラー等)

お気軽にお問い合わせ下さい!!

■仕　様

項目	内容
使用電力	AC 100 V ±10 V (50/60Hz)
消費電力	120W
重量	100kg
寸法	幅710mm　奥行900mm(コンパネ部含む)　高さ1,290mm(看板取付時1,640mm)
〒	95-3244
最大収容基板寸法	幅343　奥行422　高さ120 (mm)
金庫収容	MAX2,000枚 (100円仕様)
音声出力	ステレオ対応(25Wスピーカ×2)、ヘッドホンジャック(ステレオミニ)
ブラウン管	26インチカラーモニター(高解像度切換え可能)
コントロールパネル	1レバー2ボタン(3ボタン可)、シングル・ダブルあり
スイッチングレギュレータ	容量+5V8A、−5V0.5A、+12V2A
サービスコンセント	MAX100W
その他	ペダルスペース、キャスター付

発売中

※仕様等は予告なく変更することがあります。

幼児から親まで気になるこの一台

ひつじちゃんのドキドキピクニック

ドキドキッ子が寄ってくる!!

楽しいおしゃべりや立体キャラクターの大きな動きが、幼児の心をキャッチします。

発売中

適応カプセル 75∅

仕様 ●W：640×D：740×H：1,450(mm) ●〒91-34315(直流電源装置使用) ●重量：60kg ●消費電力：70W

「遊び」をクリエイトする――
株式会社ナムコ

本　社　〒146 東京都大田区矢口2-1-21 TEL 03(756)2311(大代)
販売部 販売課　〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 TEL 03(756)2311(大代)
販売部 西日本販売事務所　〒564 大阪府吹田市江の木町20-10 TEL 06(338)3511(代)